創刊50周年記念
週刊少年ジャンプ展
VOL. 2
1990年代、発行部数653万部の衝撃
Official Catalog
公式図録

創刊50周年記念
週刊少年ジャンプ展
VOL. 2
1990年代、発行部数653万部の衝撃
Official Catalog
公式図録

創刊50周年記念
週刊少年ジャンプ展
VOL. 2
1990年代、発行部数653万部の衝撃
Official Catalog 公式図録

Introduction

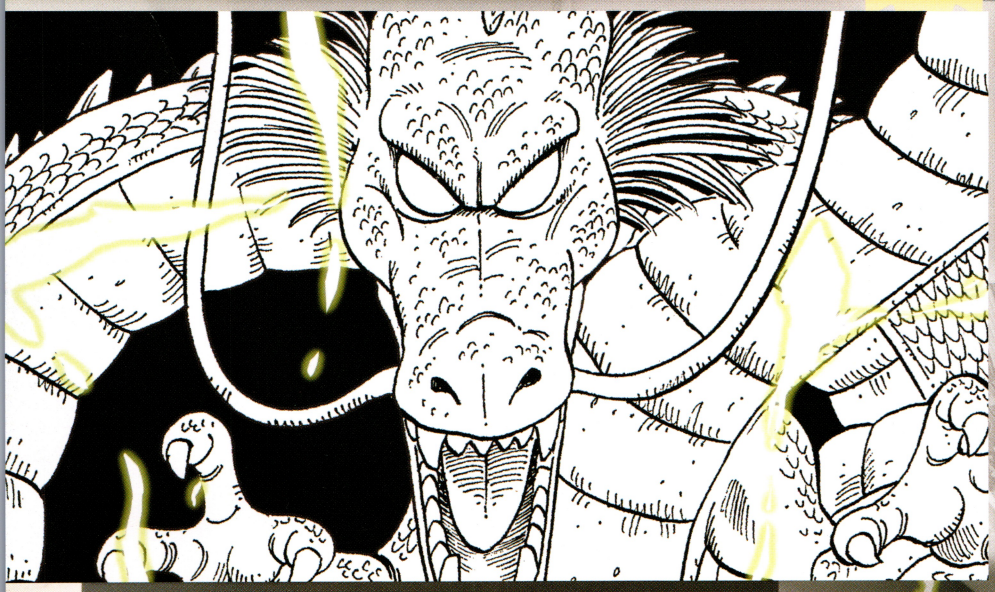
Don't miss the energy and
excitement of 1990s Shonen Jump!

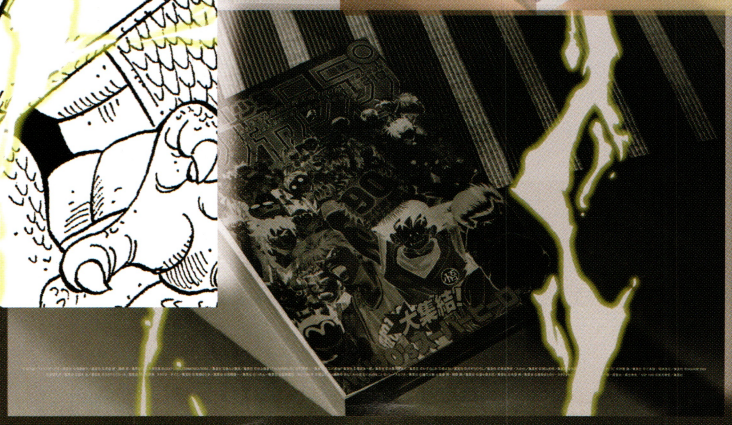
週刊少年ジャンプ

創刊50周

VOL. 2

1990年代、発行





はじめに

1990年代のジャンプが放った
熱気と輝きを、見逃すな!!

周年記念
ジャンプ展

部数653万部の衝撃

目次

はじめに 004

ウェルカムゾーン／シアターウェイティングゾーン 008

Jump All Star Road Ⅰ 009

DRAGON BALL／こちら葛飾区亀有公園前派出所／ジョジョの奇妙な冒険／まじかる☆タルるートくん／DRAGON QUEST－ダイの大冒険－／新ジャングルの王者　ターちゃん♡／水のともだち　カッパーマン／花の慶次－雲のかなたに－／ペナントレース　やまだたいちの奇蹟／究極!! 変態仮面／幽☆遊☆白書／レベルE／ろくでなしBLUES／ROOKIES／SLAM DUNK／アウターゾーン／珍遊記－太郎とゆかいな仲間たち－／まんゆうき～ばばあと　あわれな　げぼくたち～／ボンボン坂高校演劇部／NINKŪ－忍空－

DRAGON BALL　鳥山 明インタビュー 032
こちら葛飾区亀有公園前派出所　秋本 治インタビュー 042
ジョジョの奇妙な冒険　荒木飛呂彦インタビュー 056
幽☆遊☆白書／レベルE　冨樫義博インタビュー 094
ろくでなしBLUES／ROOKIES　森田まさのりインタビュー 108
SLAM DUNK　井上雄彦インタビュー 128

Jump Tornado Part Ⅰ 142

Jump All Star Road Ⅱ 143

BØY／HARELUYA －ハレルヤ－／るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－／地獄先生ぬ～べ～／セクシーコマンドー外伝　すごいよ!! マサルさん／キャプテン翼<ワールドユース編>／みどりのマキバオー／モンモンモン／封神演義（安能 務訳「封神演義」より）／PSYCHO+／とっても！ラッキーマン／王様はロバ～はったり帝国の逆襲～／陣内流柔術武闘伝　真島クンすっとばす!!／超機動暴発蹴球野郎　リベロの武田／遊☆戯☆王／I"s <アイズ>／電影少女／WILD HALF／Romancers／花さか天使　テンテンくん／明稜帝梧桐勢十郎／MIND ASSASSIN／ホイッスル！／ライジングインパクト

るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－　和月伸宏インタビュー 160
セクシーコマンドー外伝　すごいよ!! マサルさん　うすた京介インタビュー 176
遊☆戯☆王　高橋和希インタビュー 210

Jump Tornado Part Ⅱ 234

Jump to 2000s 235

世紀末リーダー伝　たけし！／COOL RENTAL BODYGUARD／ZOMBIEPOWDER.／カラクリ／ROMANCE DAWN

ピックアップフォト 246

メイキング オブ 週刊少年ジャンプ展 VOL.2 247

週刊少年ジャンプ展 VOL.2 出展作家プロフィール 252

週刊少年ジャンプ展 VOL.2 公式図録 展示初出データ 254

INDEX

004 Introduction

008 Welcome Zone/Theater Waiting Zone

009 Jump All Star Road I

Dragon Ball/Kochira Katsushikaku Kamearikoenmae Hashutsujo/JoJo's Bizarre Adventure/Magical Taruruto kun/
DRAGON QUEST -THE ADVENTURE OF DAI -/Shin Jungle no Oja Tachan/Mizu no Tomodachi Kappaman/
Hana no Keiji - Kumo no Kanatani -/Pennant Race Yamada Taichi no Kiseki/
THE ABNORMAL SUPER HERO HENTAI KAMEN/YuYu Hakusho/LEVEL E/Rokudenashi BLUES/ROOKIES/
Slam Dunk/THE OUTER ZONE/Chinyuki/Manyuki/Bonbonzaka Koukou Engekibu/NINKU

032 Dragon Ball Akira Toriyama interview
042 Kochira Katsushikaku Kamearikoenmae Hashutsujo Osamu Akimoto interview
056 JoJo's Bizarre Adventure Hirohiko Araki interview
094 YuYu Hakusho/LEVEL E Yoshihiro Togashi interview
108 Rokudenashi BLUES/ROOKIES Masanori Morita interview
128 Slam Dunk Takehiko Inoue interview

142 Jump Tornado Part I

143 Jump All Star Road II

BØY/HARELUYA/Rurouni Kenshin/Jigoku Sensei Nube/Sexy Commando Gaiden Sugoiyo!! Masaru-san/
CAPTAIN TSUBASA WORLDYOUTH SERIES/midori no Makibao/Mommommon/
Hoshin Engi (from Tsutomu Ano's *Hoshin Engi*)/PSYCHO+/Tottemo! Luckyman/
Osama wa Roba ~Hattari Teikoku no Gyakushu~ /Jinnairyu Jujutsu Butoden Majima kun Suttobasu!!/
Cho Kido Bohatsu Soccer Yaro Libero no Takeda/Yu-Gi-Oh!/I''s/Video Girl/WILD HALF/Romancers/
Hanasaka Tenshi Tenten kun/Meiryotei Goto Seijuro/MIND ASSASSIN/Whistle!/RISING IMPACT

160 Rurouni Kenshin Nobuhiro Watsuki interview
176 Sexy Commando Gaiden Sugoiyo!! Masaru-san Kyosuke Usuta interview
210 Yu-Gi-Oh! Kazuki Takahashi interview

234 Jump Tornado Part II

235 Jump to 2000s

Seikimatsu Leader den Takeshi!/COOL RENTAL BODYGUARD/ZOMBIEPOWDER./Karakuri/One Piece Romance Dawn

246 Pick up photo

247 The Making of Weekly Shonen Jump Exhibition VOL. 2

252 Weekly Shonen Jump Exhibition VOL. 2: Featured Artist Profiles

254 Weekly Shonen Jump Exhibition VOL. 2:
Official Illustrated Book and Exhibition First Appearance Data

ウェルカムゾーン
Welcome Zone

シアターウェイティングゾーン
Theater Waiting Zone

Jump
All Star Road I

DRAGON BALL

鳥山 明 Akira Toriyama

Dragon Ball

The ultimate battle manga with massive popularity on a global scale!

A battle manga masterpiece, featuring over-the-top fights between the hero Goku and his powerful enemies. The story includes a brutal fight to the death against the Saiyans, an extra-terrestrial race invading Earth, and eventually transitions into space. During a fight with evil Emperor Freeza, Goku awakens as a Legendary Super Saiyan Warrior. Readers couldn't take their eyes off the incredible battles, which seemed to leap off every page, and the series retained a No. 1 ranking in reader surveys until the end of serialization. Once the TV anime adaptation started with Dragon Ball Z, it became a massive hit with an average viewer rating of over 20%. Today, Dragon Ball Super is in serialization and shown on TV, with a worldwide fanbase that transcends generations.

世界規模で大ヒットした究極のバトルマンガ！

主人公・孫悟空と強敵たちとの闘いを圧倒的なスケールで描いた、バトルマンガの金字塔。地球に襲来したサイヤ人との死闘を経て、物語の舞台は宇宙へ。悪の帝王フリーザとの闘いの中で、悟空は伝説の戦士・超サイヤ人に覚醒する。超ド迫力のバトルは読者の目を釘付けにし、連載終了まで読者アンケート１位 の座に君臨。テレビアニメは『ドラゴンボールZ』にリニューアルし、平均視聴率 20％を超える爆発的なヒットとなった。現在は『ドラゴンボール超』が連載・放映され、世代を超え今も世界規模でファンを魅了し続けている。

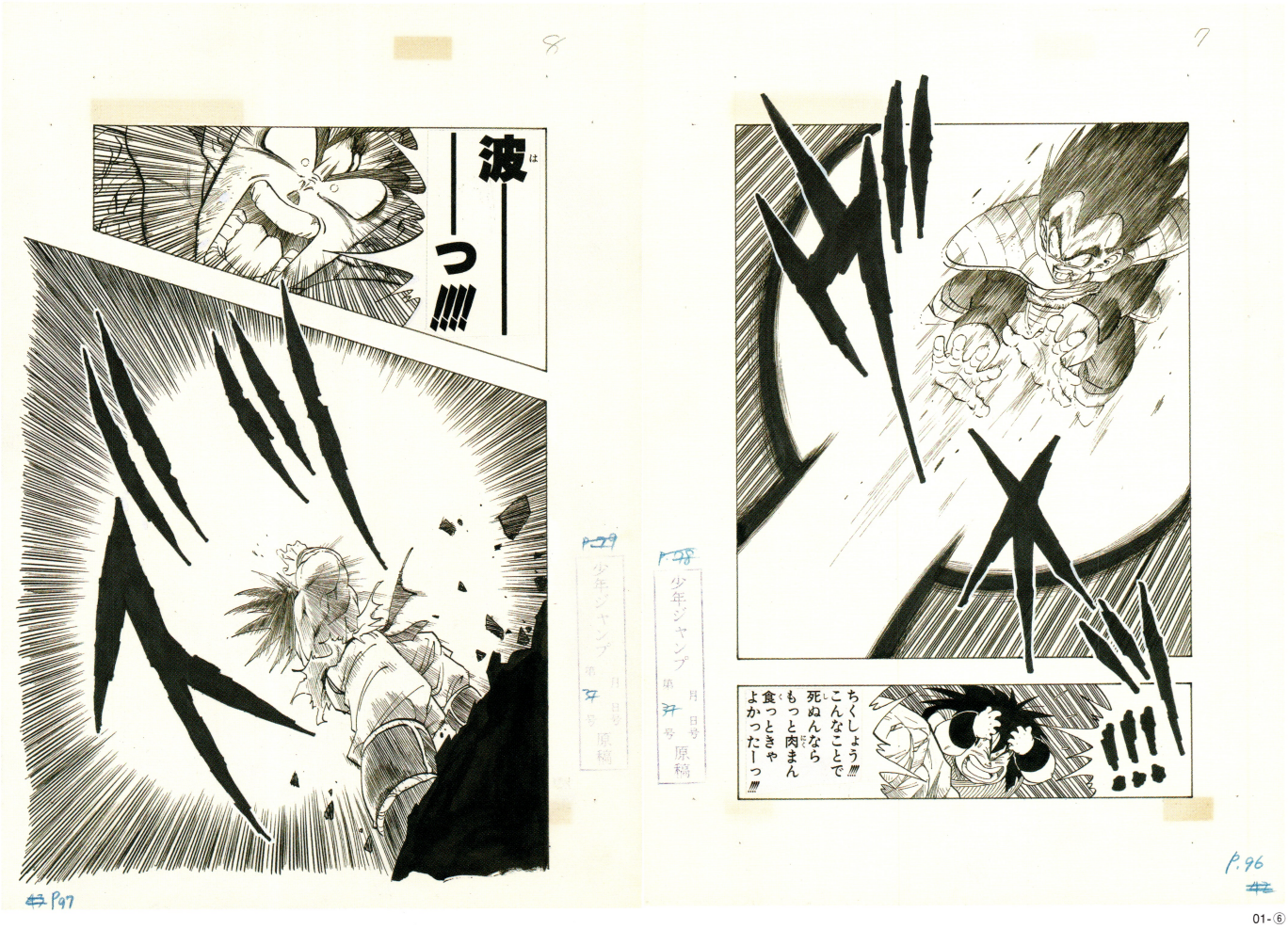
01-①

01-③

01-②

01-④

01-⑤


ちくしょう!!!
こんなことで
死ぬんなら
もっと肉まん
食っときゃ
よかったーっ!!!
波ーーーっ!!!!
少年ジャンプ
原稿

01-⑥

少年ジャンプ
原稿

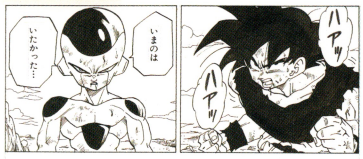
01-⑦

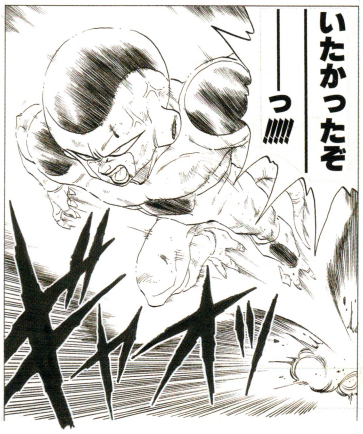
ゆ…
ゆるさん…

ぜったいに
ゆるさんぞ
虫ケラども!!!!!
じわじわと
なぶり殺しに
してくれる!!!!!

01-⑧

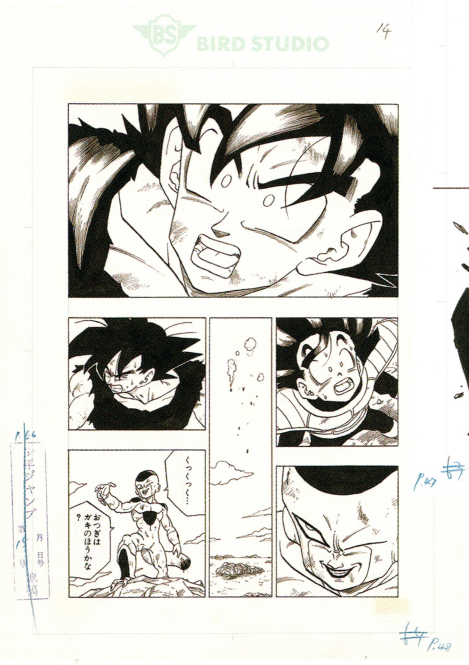
01-⑨


ハアッ
ハアッ
いまのは
いたかった…

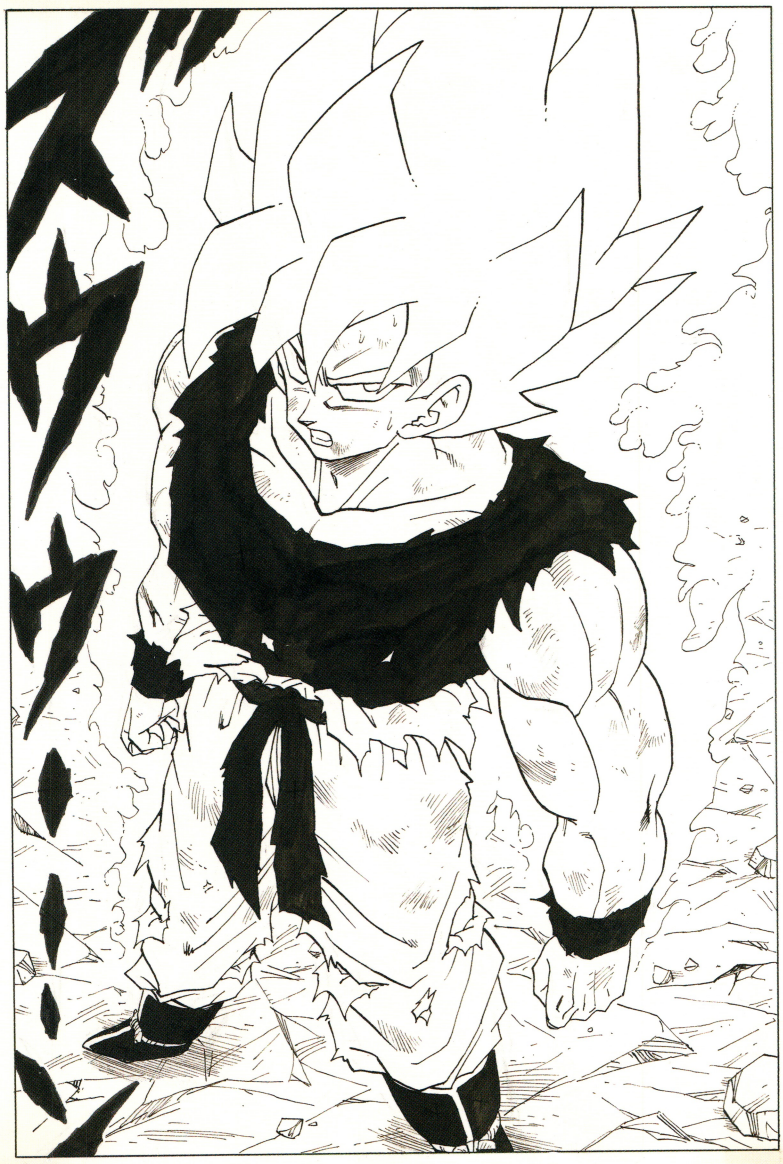

いたかったぞ
――っ!!!!!
ギャオッ

01-⑩

ゆ…ゆ……
ゆるさんぞ……
よく…
よくも……
ガタガタ
プ
ン
チ
ン
!?
ん!?
ゾクッ

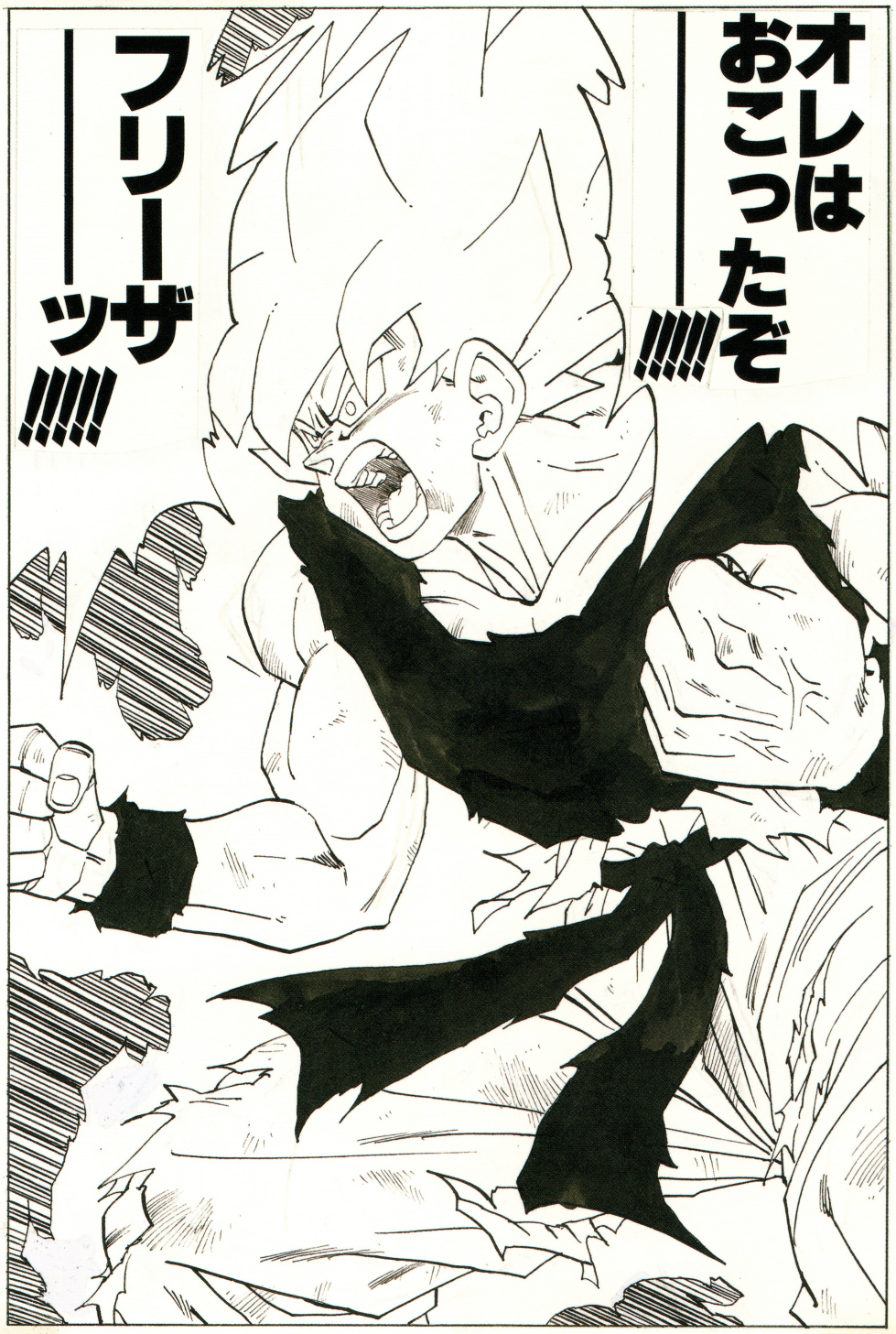

くっくっく……
おっ奥はゲキのほうかな?

やっ
やめろ
フリーザ
ッ!!!!!
に……
悟空
っ!!!!
ド


ス
ウ
ウ
ン

BIRD STUDIO

6

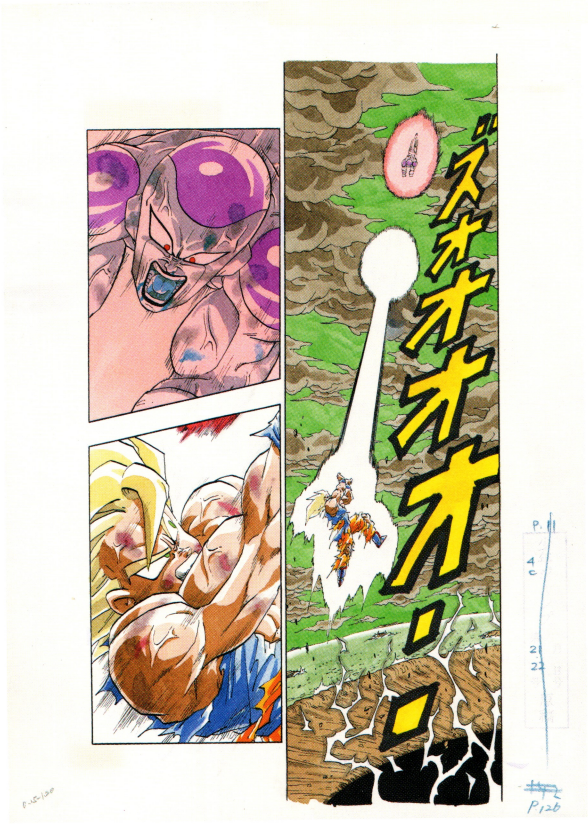


P.79
少年ジャンプ
第16号 月 日号
原稿

P.57

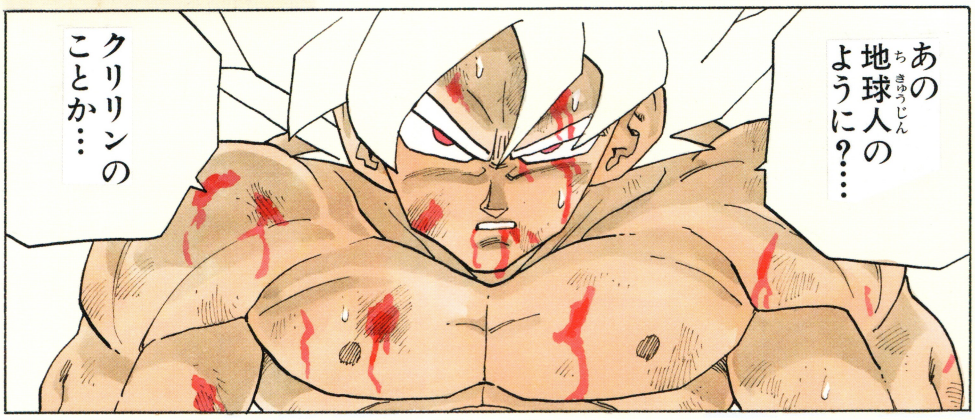
01-⑭

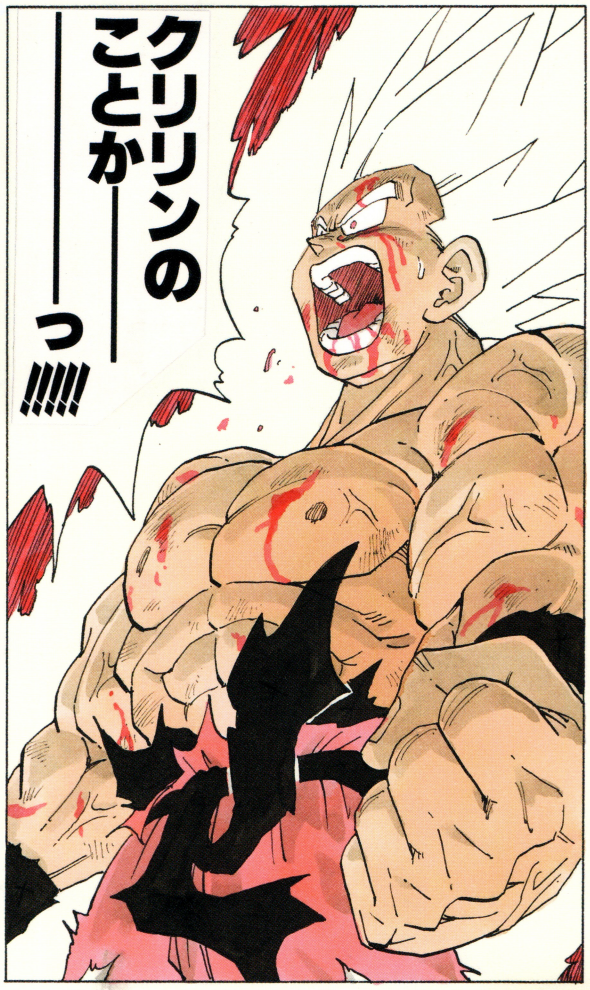
01-⑮



01-⑯

9

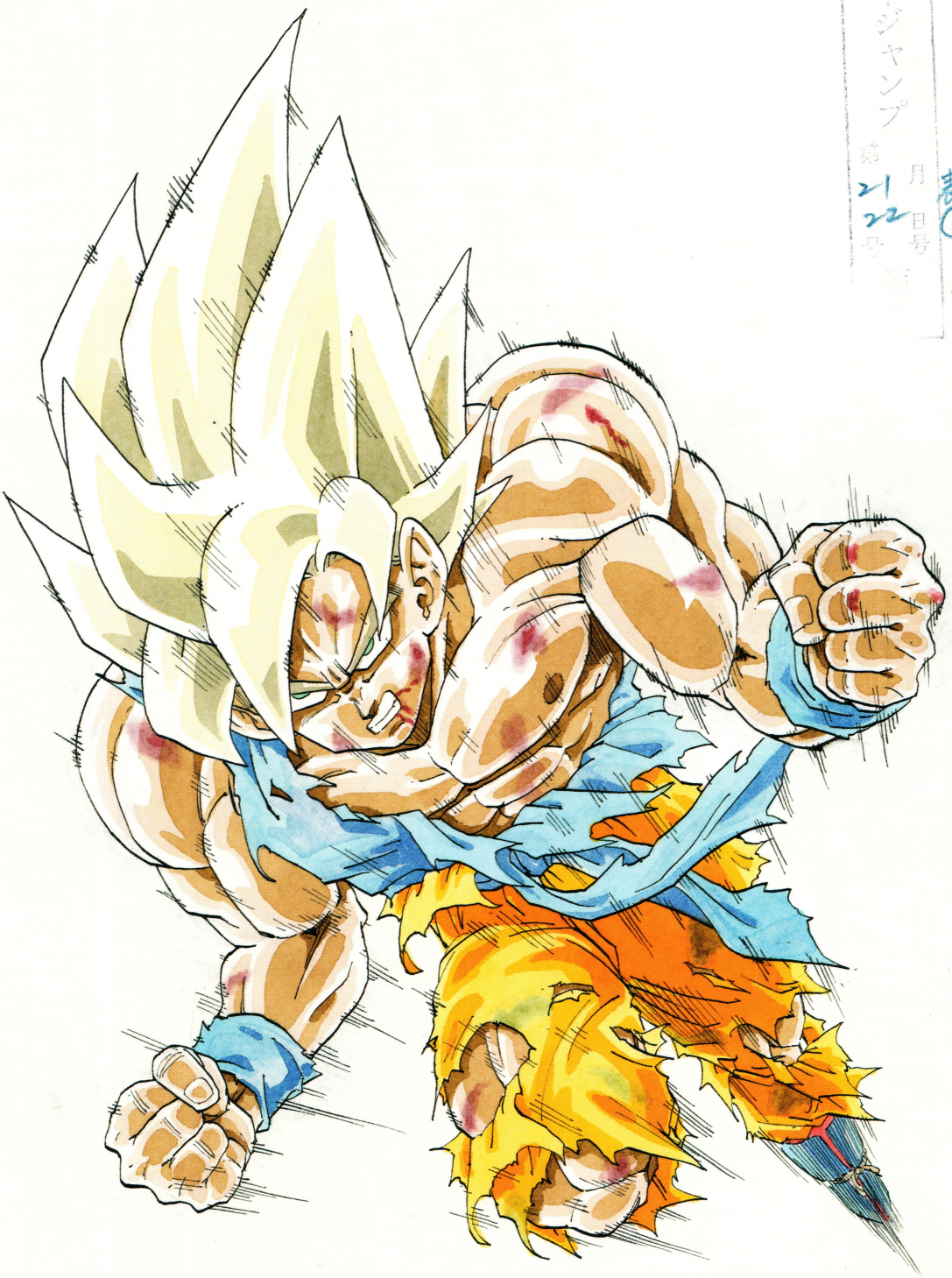




P.27
少年ジャンプ
第21/22号 月 日号
原稿

~~157~~
P137

01-⑰



01-⑱

BIRD STUDIO
18
P.97
少年ジャンプ
第 34 号 月 日号
原稿
P37
95
ここはふたりめの

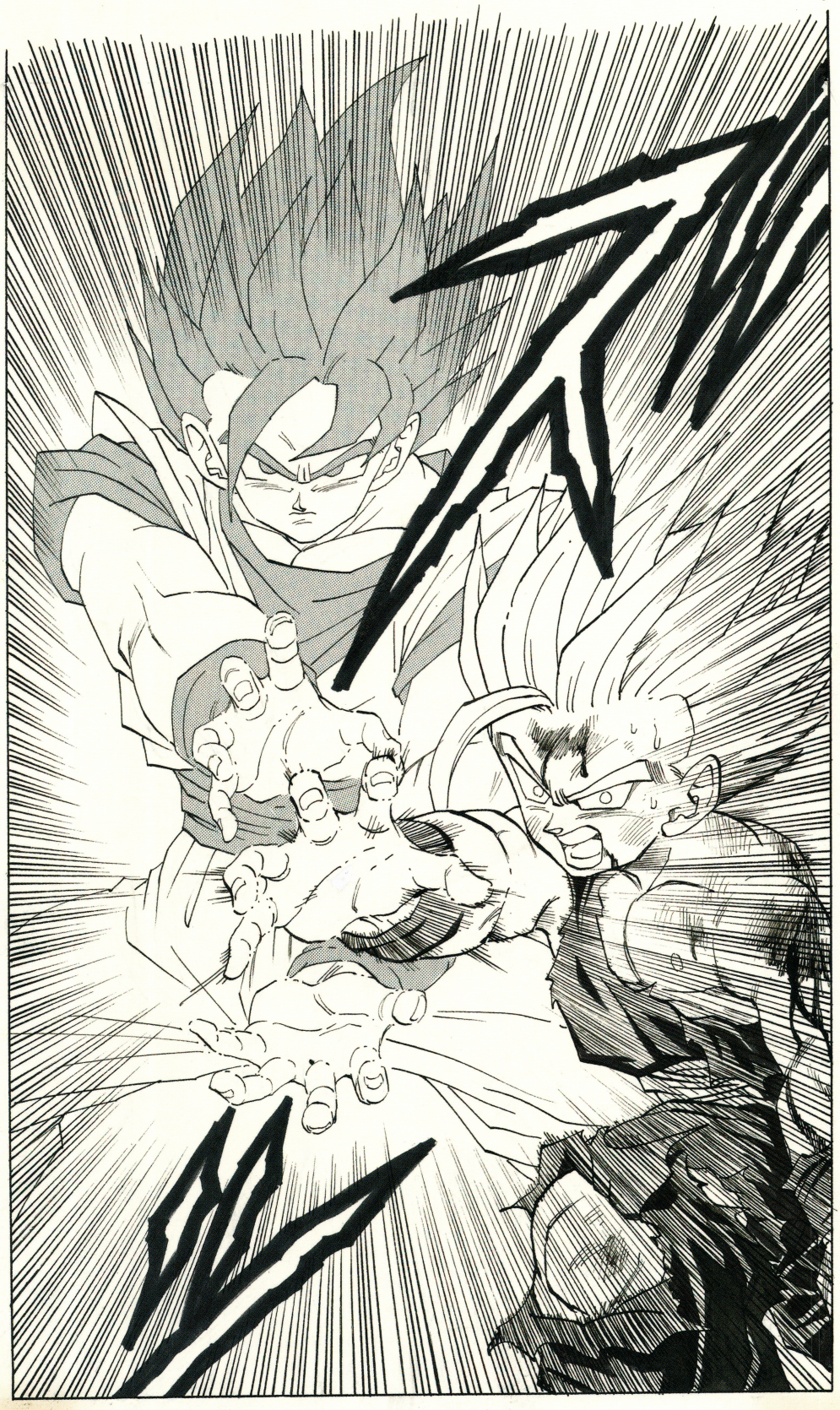
01-⑲

BIRD STUDIO
2
ホンモノだ…!!!!!
P.97
少年ジャンプ
第 13 号 月 日号
原稿
P.76
少年ジャンプ
13 号 月 日号
原稿
P.49
22.7%
BIRD STUDIO
1
か…
はめ……
波(は)――っ!!!!
め……
こ…こんなことが……!!
こんなことが
P.68

01-⑳

DRAGON BALL

鳥山明



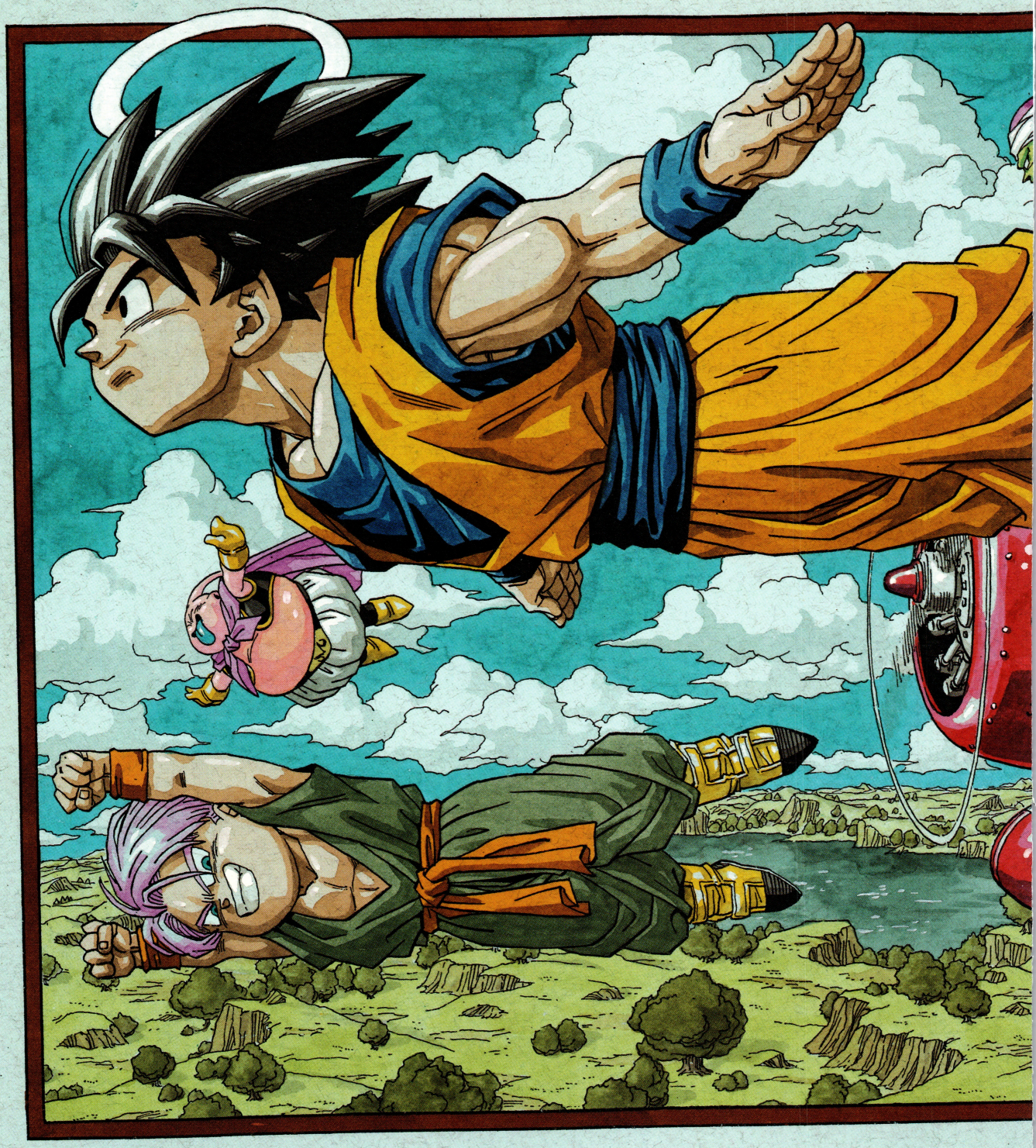
12

少年ジャンプ 第 16 号 原稿

P.81

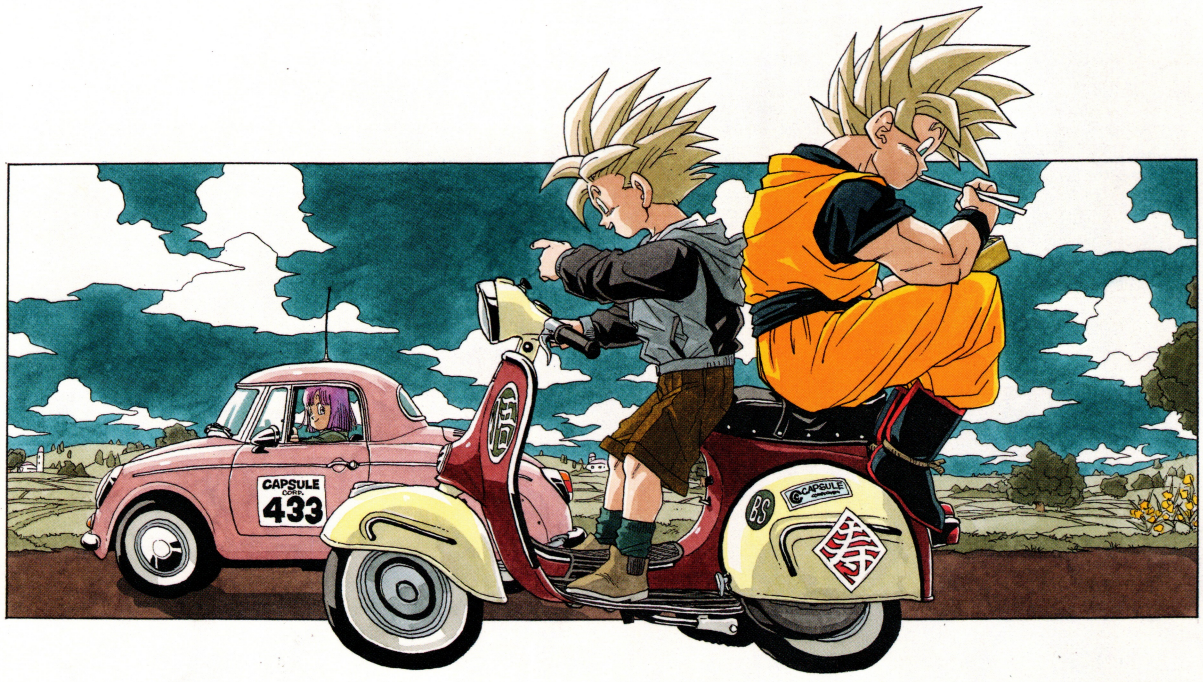
P.147 #07

01-㉑



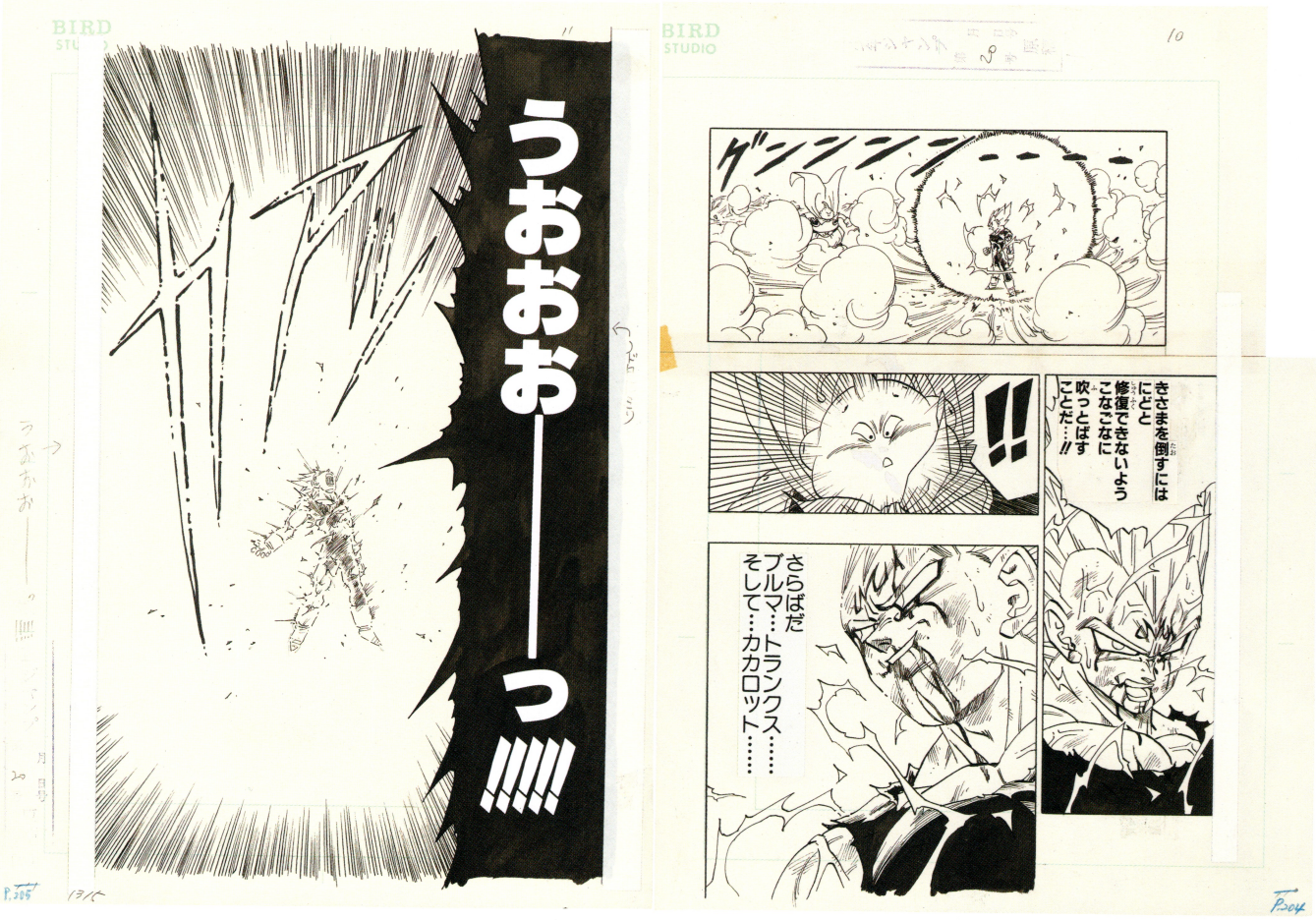
CAPSULE
CORP.
powered by
Wasp
STEP
GEE BEE
RACER
REPLICA
Capsule Corp.
Air Racing Team
Gee Bee
SUPER SPORTSTER
BS94
BIRD STUDIO
manufactured by
Granville Bros Aircraft Inc.

01-㉒

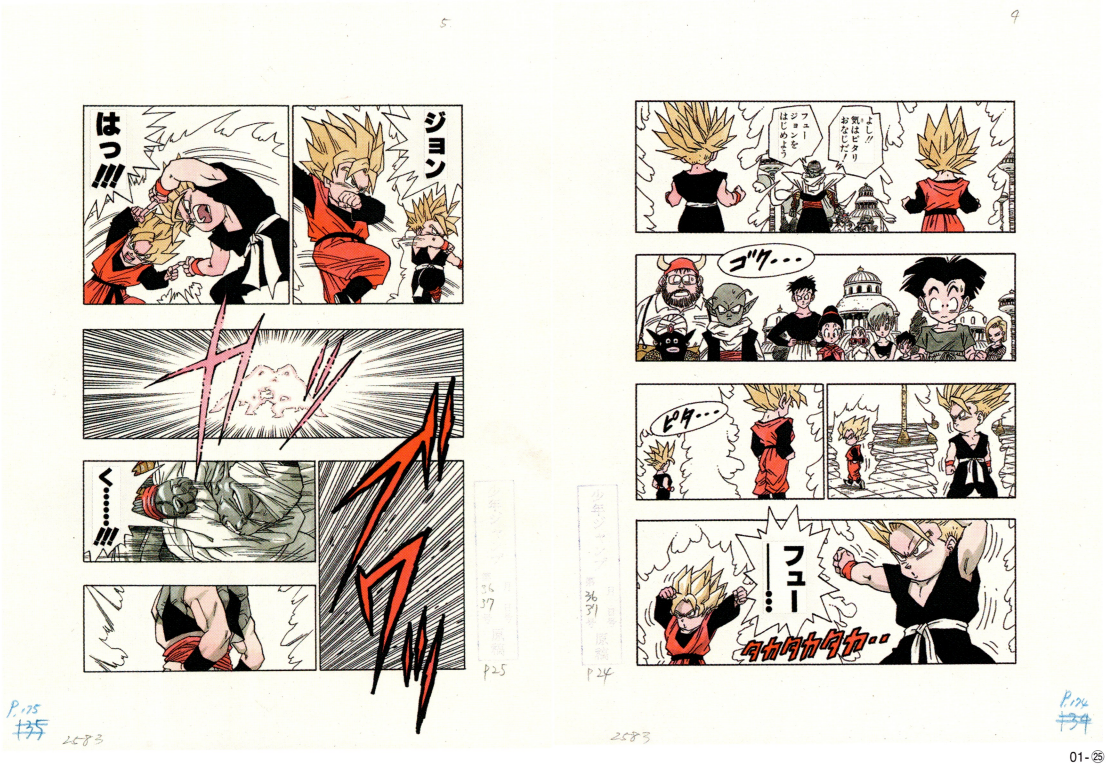

CAPSULE
433

カット㊀

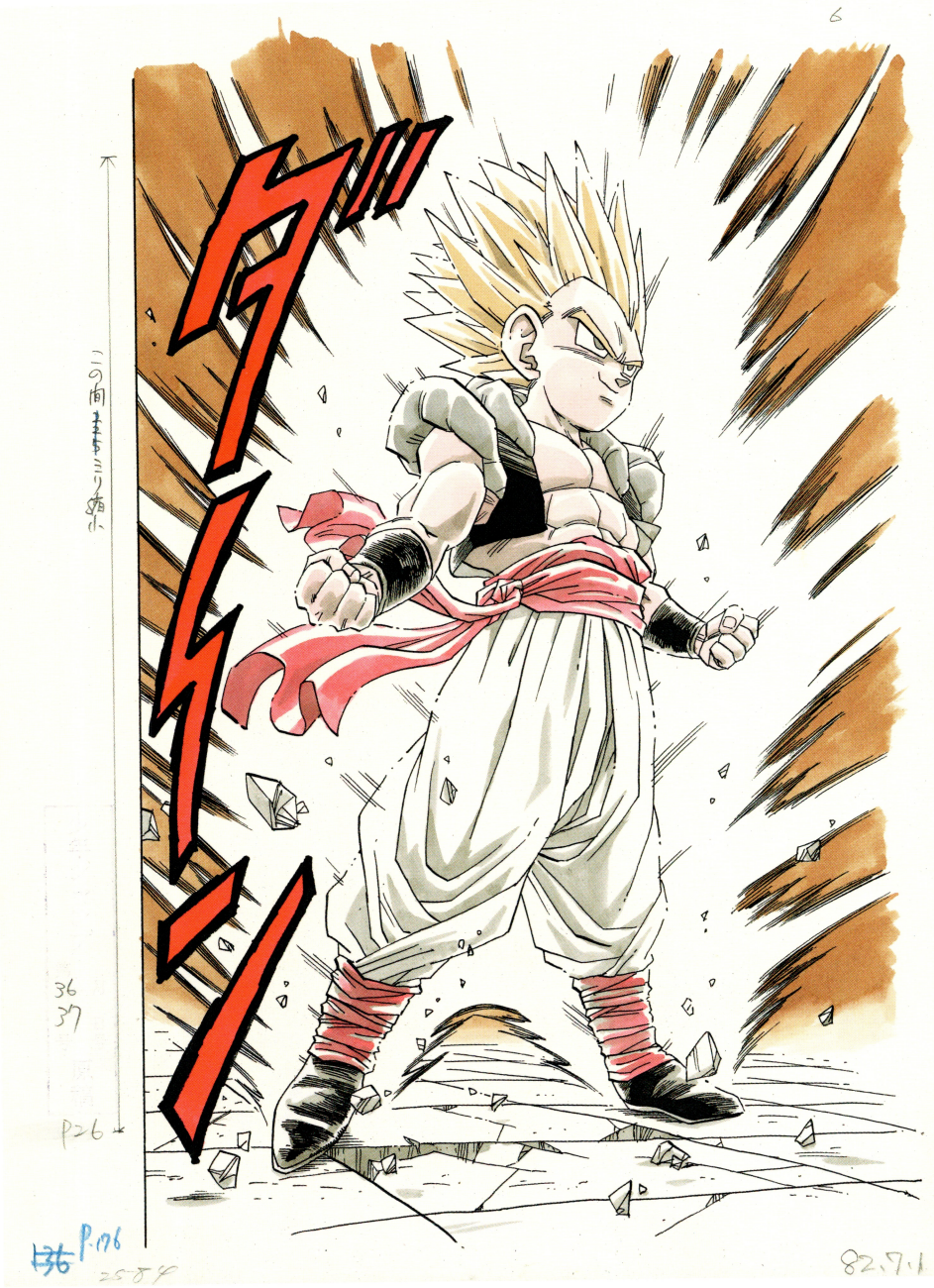
01-㉓


BIRD STUDIO
10
ゲンンンン
きさまを倒すには
にどと
修復できないよう
こなごなに
吹っとばす
ことだ…!!
!!
さらばだ
ブルマ…トランクス……
そして…カカロット……
BIRD STUDIO
11
うおおお――っ!!!!

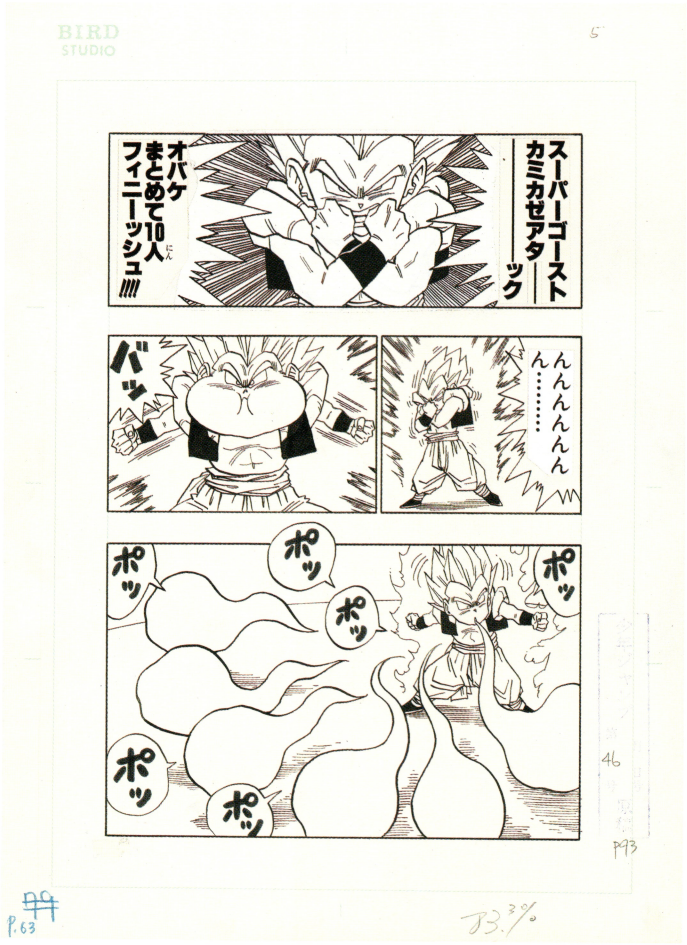
01-㉔



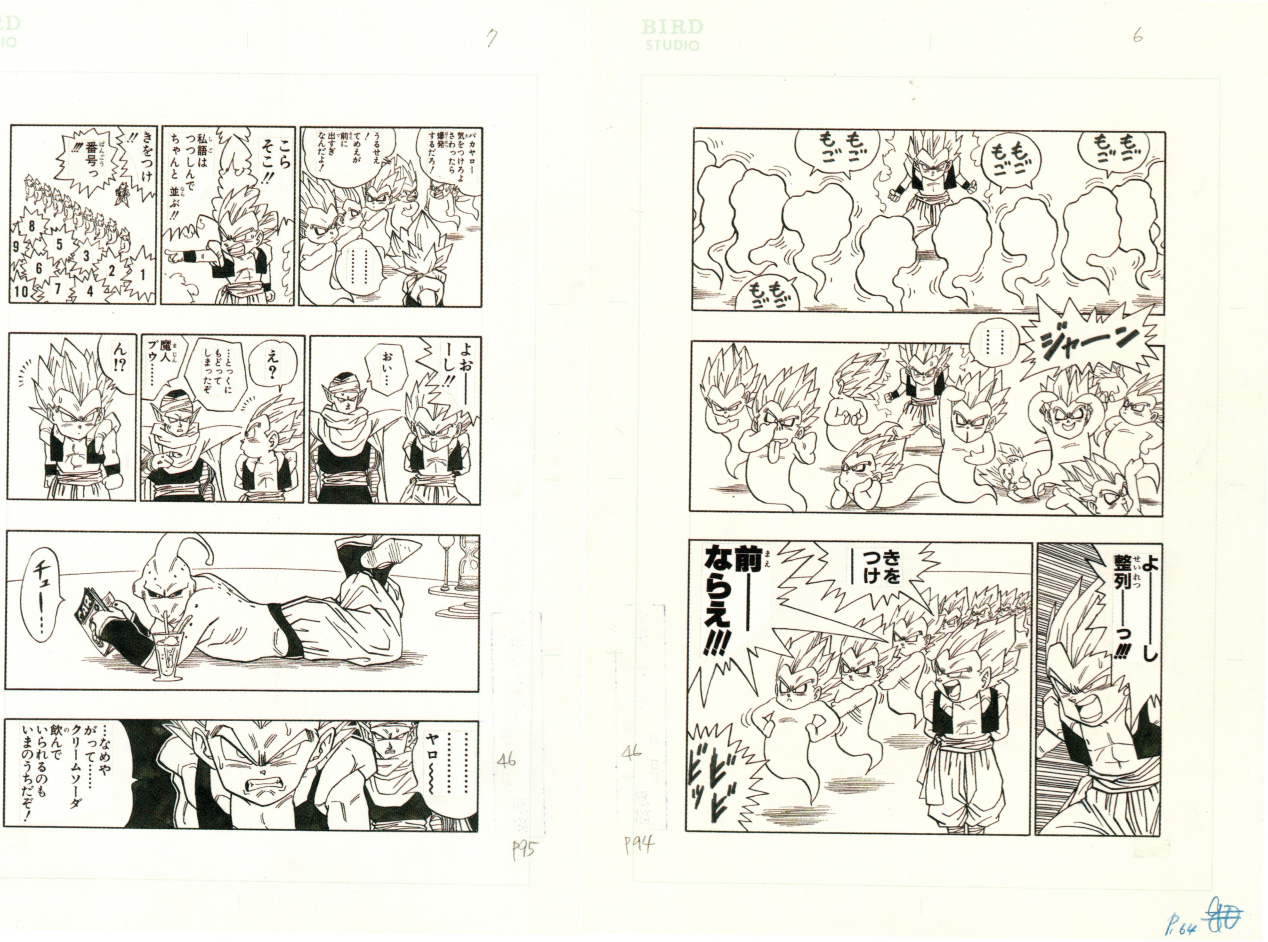
01-㉕



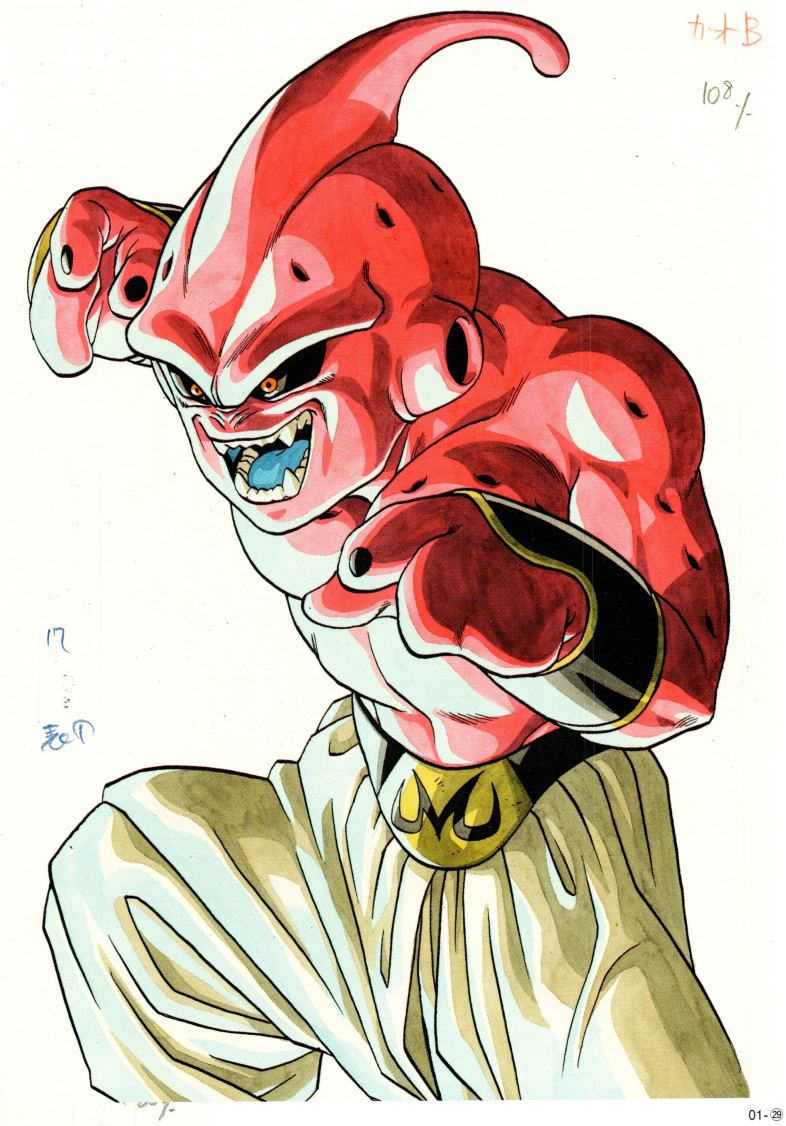
01-㉖


BIRD STUDIO
5
スーパーゴースト
カミカゼアタック
オバケ
まとめて10人
フィニーッシュ!!!!
んんんんんん……
バッ
ポッ
ポッ
ポッ
ポッ
ポッ
46
P93
P.63
73.3%

01-㉗


BIRD STUDIO
7
バカヤロー 気をつけろよ 煙発 すどろ!
こら そこ!!
うるせェ! てめえが 前に 出てるんだよ!
私語は つつしんで ちゃんと 並ぶ!!
きをつけ!!
番号っ!!!
よお――し!!
おい…
え?
…とっくに しまってたぞ
魔人ブウ……
ん!?
チュー…
……
ヤロ～～～
…なめや がって…… クリームソーダ 飲んで いられるのも いまのうちだぞ!
46
P95
P.65
BIRD STUDIO
6
モジ モジ
モジ モジ
モジ モジ
……
ジャーン
よ――し 整列――っ!!!
きをつけ
前――ならえ!!!
ビビッ
ビビッ
46
P94
P.64

01-㉘



01-㉙

01-㉚

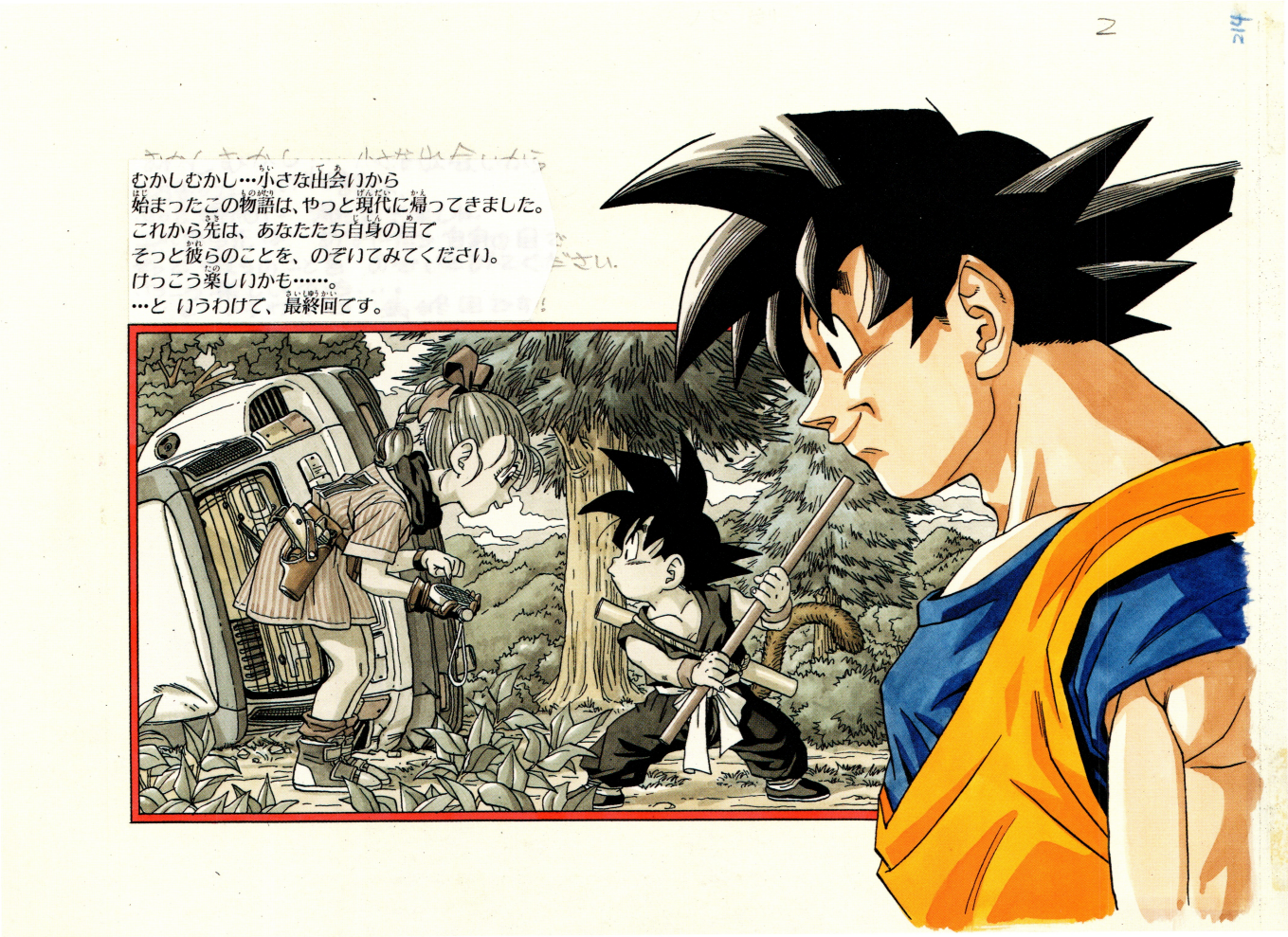
01-㉛

01-㉜

01-㉝

01-34

こいつが超ベジット!!
それが…
どうした——っ!!!!
少年ジャンプ 第9号 原稿 P62
少年ジャンプ 第9号 原稿 P63


むかしむかし…小さな出会いから
始まったこの物語は、やっと現代に帰ってきました。
これから先は、あなたたち自身の目で
そっと彼らのことを、のぞいてみてください。
けっこう楽しいかも……。
…と いうわけで、最終回です。

01-35

鳥山明

漫画家 × 週刊少年ジャンプ

Interview

Akira Toriyama

約10年という長期連載かつ歴史的な人気作となった『DRAGON BALL』。だが作者である鳥山明本人は、これほど長く続く作品になるとは思っていなかった。

「どの作品でもそうは思わないんですけどね。『DRAGON BALL』は最初のうち、アンケートもよくなかったですし」

ようやく人気を実感したのは「天下一武道会」が始まってから。

「当初は、ドラゴンボールを探して旅をする、という冒険ものとして描くつもりだったんですよ。でも（担当編集者の）鳥嶋（和彦 ※『Dr.スランプ』に登場するDr.マシリトのモデル）さんにアンケートがよくないことを何度も言われるので（笑）、じゃあトーナメント戦をさせてみようかな、と。描いてみたらアンケート結果がよかったので『そうか、少年は、戦う漫画が好きなんだな』と思いましたね。それまで〝戦いもの〟を描くことに興味はなかったんですが、読者が喜んでくれるのは嬉しかったですし、その反応の良さに力をもらいました」

鳥山自身はバトルものを目指して始めてはいなかったわけだが、『DRAGON BALL』はバトルものの王道としてのちの作品に影響を与えていくことになる。

「そのあたりは、ぴんとこないんですよ。自分の描くものは邪道だと思っているので……」

どこが「邪道」だと？

「〝何でもあり〟の世界過ぎるかなと。そういう設定にすれば、何を描いても『こんなことあり得ない』と文句を言われることもないかなあと思って（笑）。逃げの設定だったなと思いますよ、そういう意味では。例えば……ブルマの持っているカプセル（ホイポイカプセル）は、家もバイクもカプセルからピュッと取り出せばいい、という設定。そうすれば入手過程とか取り出した後の処理を考えなくてもいいですよね。悟空がスーパーサイヤ人になって金髪になるのも、（黒髪だと必要な）ベタをアシスタントに塗ってもらわなくて済むから。悟空の髪の毛って、チクチクして尖っているから、塗りにくいんです。ベタがなくなれば、もっと尖らせられるじゃないですか（笑）。天下一武道会の会場も、アシスタントが背景を描かなくて済むように、なるべく早く壊そうとしていましたし……とにかく、楽をさせたらうまいですよ、僕は（笑）。ジャンプのほかの漫画を読んでいると、こんなに描き込んですごいなあと思いましたね。一緒に載っているのがちょっと恥ずかしかったです」

デッサンは正しくないけれど絵に勢いがあった

とはいえ、当時にしかない絵の良さも、今になってわかってきたのだという。

「デッサン的には正しくないけれど、絵に勢いがあった。忙しくて、自分の描きやすいように描くようになったら、キャラも動き出しましたね。クリリンに鼻がないだとか（笑）、そういう大胆な絵は今は描

1980年『Dr.スランプ』で連載デビュー。1984年『DRAGON BALL』の連載を開始。どちらも爆発的な大ヒット作となり、今なお多くのファンに愛されている。

Toriyama made his serialization debut with "Dr. Slump" in 1980. "Dragon Ball" began serialization in 1984. Both have become massive hits beloved by countless fans.

ジャンプが僕に漫画という天職があると教えてくれた

Shonen Jump taught me that I had a calling,
and that calling was manga

けない。絵にちょっとこだわりが出てきたり、生き物の生態とか体の構造がわかってきたりすると、どうしても小ぢんまりした絵になる。自分で描いていてわかります」

また『DRAGON BALL』の途中から絵のタッチを「カクカクッとしたものに変えた」のには、こんな理由が。

「そういうタッチで描く、ジャンプオリジナルアニメでお世話になったアニメーターの芦田豊雄（あしだとよお）さんの影響です。戦いものの漫画にはこの線は向いてるなって思って。それまではわりとやわらかい線で描いていたんです。実際、カクカクッとした線に変えたら描きやすくなりましたし、速くなりました。強そうな感じに見えるかもしれない、とも思いましたね」

連載中の苦労について尋ねると「僕は鈍感なほうだから、気持ち的にすごくつらいということはなかったです」と、精神的なタフさを感じさせる。

「でも体は正直だったのか……ネームを描いているといつも鼻詰まりで、くしゃみが出るようになって。医者に行ってもいまいち原因がわからないまま。連載が終わって3カ月ぐらいしたらピタッと治ったから、あれは〝連載アレルギー〟だったんじゃないかって思いました（笑）」

連載終了時、寂しさはありましたか？と聞くと「それはなかったですね。これで（趣味の）プラモデルが好きに作れるな、と思って」と笑いながら言う。

「ただほんの少しとはいえ時間ができても、意外と作れないものなんですよね。連載中は、模型づくりを逃避行動に使っていたんだなと思いましたね」

「逃げ」「楽」「鈍感」など力の抜けた単語をたくさん使って、こちらを楽しませるように裏話を語るが、当然、日々の努力や苦悩がなかったはずはない。重ねてそう聞くと、やはり笑いながら、ひとこと。

「努力したことは、なるべく語らない。それがこの世代の男です（笑）」

大きい小さいに関心はない 仕事は、楽しいほうを選びます

ジャンプの売り上げを500万部、そして最大部数の653万部へと導いた最も重要な作品の1つが『DRAGON BALL』であったことは間違いない。だが自分がジャンプを押し上げたという気持ちは、やはり鳥山本人にはないという。

「そう言われると、嬉しくはあるんですけど……ぴんとこないんですよね。まあ、そんなことを自慢したら男が廃る、的な気持ちも少しはあるかもしれませんが（笑）」

ジャンプの人気アンケートでは、『DRAGON BALL』のフリーザ編で815票を獲得、史上最

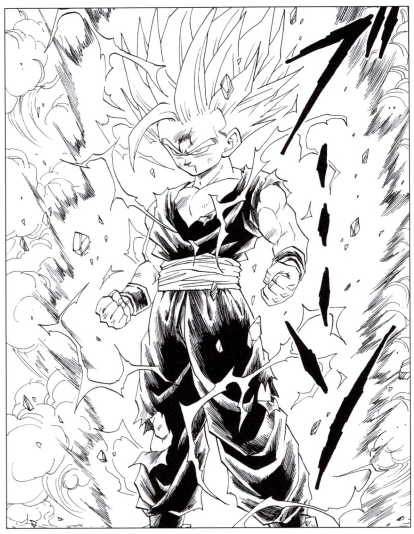
大得票数となった。これは1通に3作品が書かれたハガキの中から無作為に1000通を選んで集計する、というシステムからすると、実に8割以上の人が、この週『DRAGON BALL』に1票を投じた、ということになる。

「あ、そういうことですか！当時も聞いていたんですが、3000人のうちの815人だと勘違いしていたので……そんなに大したことはないのかな、と思っていました（笑）」

ではそんなにも多くの人を楽しませるものを描いたことを知った今、別の感慨がわいてきたりはするのだろうか。

「うーん（笑）。この前久しぶりに……人生で2回目なんですけど、『DRAGON BALL』を読み返したんですよ。そうしたら、確かにフリーザ編のところで『この先どうなるのかな？』という興味はわきました。でも、やっぱり『DRAGON BALL』がなぜそんなに人気があったんだろう？と思ってしまって」

のちに世界的な人気作になったことについても、やはり、「ぴんとこない」。



「特に僕は、地方にこもって描いているだけなので、実感がわかないんですよ。家族も僕の漫画をあまり読まないので（笑）。奥さんが少女漫画家だったので、『DRAGON BALL』1話目の背景を描いてくれたりしたんですけど、手伝ってはいても、ちゃんと読んだことはたぶん一度もないと思う。子供たちも、1回ぐらいは『DRAGON BALL』を読んだみたいですけど、僕の漫画のことを、そんなに詳しくは知らないと思います。僕の漫画は好みじゃないみたい（笑）」

どれだけ売れようと、人気の規模が世界にまで拡大しようとも。常に目の前の原稿をただ描き続けてきた人なのだ。

「ずっとそうですね。〝大きな仕事〟か〝小さな仕事〟かにも関心がない。仕事は、楽しいほうを選びます」

自己顕示欲のようなものも、希薄だ。

「昔は顔を知られていたので、スーパーでサインを頼まれたりもして……最近はそういうこともなくなって、楽になりました。〝ただのおじさん〟でありたいという気持ちが強いです（笑）」

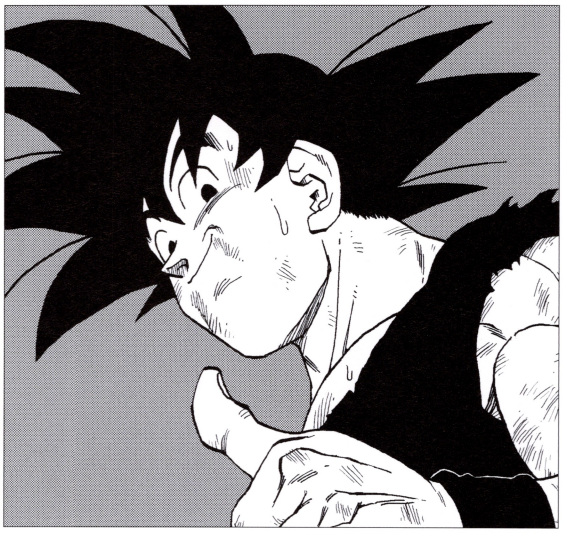
この、周囲の状況に振り回されない姿勢こそが、歴史的なヒット作を生みだす要因だったのかもしれない。

『Dr.スランプ』と『DRAGON BALL』という2つの大ヒット作を連載したジャンプに、鳥山は今、どんな思いを持っているのだろう。

「感謝しています。僕に『漫画』という天職があると教えてくれた雑誌。ベテランも新人も、とにかく実力だけで勝負できるところがすごく好きですね」

今後のジャンプについて、こうなってほしい、という思いはありますか？と尋ねると「自分のことを考えるので精一杯ではあるんですが」と前置きしつつ、こんなふうに答えてくれた。

「いろんなタイプの漫画が載っているのがジャンプなのかなと思うので……今、昔よりは部数が減っているとは思うんですけど、それにめげずに、今の方針を貫けばいいんじゃないかなと思います」



鳥山 明にとって「週刊少年ジャンプ」とは？

ベテランも新人も、とにかく実力だけで勝負できるところがすごく好きです。そして僕に『漫画』という天職があると教えてくれた雑誌です。感謝！

※このインタビューは2017年5月に行われたものです

Shonen Jump taught me that I had a calling, and that calling was manga

With a run of roughly ten years, Dragon Ball is a long series and a work of historic popularity. However, its creator – Akira Toriyama – didn't expect it to go on that long.
"I don't think that about any series, really. Besides, at first, the survey responses for Dragon Ball weren't good."
Its popularity didn't really come home to him until after the World Martial Arts Tournament began.
"Originally, I'd intended to write a adventure story about a journey to find the Dragon Balls. However, (my supervising editor) Torishima (Kazuhiko the model for the character of Dr. Mashirito in Dr. Slump) kept telling me that the survey results weren't good (laughs), so I thought I'd try putting the characters in a tournament battle. Once I'd drawn that, the survey results were good, and I thought, I see, I guess boys do like battle manga. Up until that point, I hadn't been interested in drawing a fight story, but I was glad that the readers were happy, and that good response gave me strength."
As he said, Toriyama hadn't started the series with the intent of drawing a fighting manga, but Dragon Ball went on to influence later works as a classic battle manga.
"I just don't get that. I mean, I think the stuff I draw is all wrong…"
What about it is all wrong?
"It's too much of a world where anything can happen. I thought, if I made it that way, then no matter what I drew, people wouldn't complain about what seems impossible (laughs). In that sense, I think that was a dodge on my part. For example… Those capsules (Hoi-Poi Capsules) that Bulma has. You're supposed to just be able to get a house or a motorcycle or anything out of those capsules. If it's done that way, you don't have to think about how they're going to get an object, or how they'll get rid of it after they get it. Goku turns blond when he's a Super Saiyan because, that way, I could get by without making my assistants paint in the black (which would have been needed for black hair.) Goku's hair is spiky, so it's hard to paint. If it didn't need to be filled in, I could make it spikier, you see? (laughs) I also tried to destroy the World Martial Arts Tournament venue as soon as possible, so my assistants wouldn't have to draw the backgrounds… Anyway, I'm good at making things easy for people (laughs). When I read other Jump manga, I thought, Look at all this detail. That's amazing. I was a little ashamed to be running alongside them."

The roughs weren't accurate, but there was energy in the drawings

Still, he says that he now understands the quality his drawings only had back then.
"As roughs, they weren't accurate, but there was energy in the drawings. They were busy, and when I began drawing them in ways that made them easier for me to draw, the characters started to move. Like the way Krillin doesn't have a nose (laughs); I couldn't draw pictures that bold now. Once I started to get a little picky about the art, and I understood more about how creatures lived and how their bodies went together, no matter what I did, my drawings got smaller and neater. I could tell as I drew them."
In addition, there's a reason the art in Dragon Ball grew angular during the series:
"That's due to the influence of Toyoo Ashida, an animator who worked on the Jump original anime, who drew in that style. I thought, Those lines are perfect for a battle manga. Up until that point, I'd drawn with rather soft lines. In fact, when I switched to the angular style, it got easier to draw, and I was able to work faster. I also thought that it might give things a 'strong' look."
When asked about hard times during serialization, his answer shows mental toughness: "I'm a stolid type, so it was never incredibly painful emotionally."
"Maybe my body was honest, though… When I drew storyboards, my nose would always get stuffed up, and I'd start sneezing. I went to doctors, but they couldn't figure out what was causing it. About three months after the end of the series, it just stopped dead, so I thought it might have been an allergy to being serialized (laughs)."
When asked if he was sad after the series ended, he laughs: "No. I thought, Now I can build as many plastic models (my hobby) as I want."
"However, when I got a little extra time – even if there wasn't much of it – it was surprisingly hard to make them. I thought I'd probably used model-building as an escape during the series' run."
He entertained us by telling us behind-the-scenes anecdotes, using lots of easygoing words like "escape," "easy" and "stolid," but naturally, there must have been daily hard work and pain. When we asked about that again, still smiling, he gave a brief comment:
"I talk as little as possible about my own hard work. That's how men of my generation are (laughs)."

I'm not interested in "big" or "small." I choose the jobs that are fun

There's no doubt that Dragon Ball played one of the most important roles in boosting Jump's sales past the five-million mark, to an ultimate circulation record of 6,530,000 copies. However, Toriyama says he doesn't feel as though he gave Jump a boost.
"It makes me happy to hear that, but… It doesn't really make sense to me. Well, I suppose it does feel a little as though I'd damage my honor as a man if I bragged about something like that (laughs)."
In Jump's popularity survey, Dragon Ball's Freeza arc received 815 votes, the largest number in history. Since this result was gained by randomly selecting one thousand postcards with three titles written on them from a pile of cards, then tallying them up, it means that more than eighty percent of the senders voted for Dragon Ball that week.
"Oh, is that what it was! I'd heard about that at the time, but I thought that it was 815 people out of three thousand, so… I didn't think it was such a big deal (laughs)."
In that case, now that he knows he drew something that entertained that many people, does he feel any different, deeper emotion?
"Ummm (laughs). A little bit ago, for the first time in a long while, I reread Dragon Ball. It's the second time in my life that I've done that. When I got to the Freeza arc, it did pique my interest. 'I wonder what's going to happen now?' Even so, I still wondered why Dragon Ball had been that popular."
With regard to the fact that it went on to become a story that was popular around the world, as before, he says: "I just don't get it."
"In particular, I'm holed up out in the country when I draw, so it doesn't feel real to me. My family doesn't read my manga much either (laughs). My wife used to be a girls' manga artist, so although she did help me out by, say, drawing the backgrounds for the first chapter of Dragon Ball, I don't think she's really read it even once. I hear my kids read Dragon Ball at least once, but I don't think they know that much about my manga. Apparently it isn't their thing (laughs)."
It didn't matter how well it sold, or that the scale of its popularity had gone global. He just kept on drawing the manuscript that was right in front of him.
"It's always like that. I'm not interested whether a job is big or small, either. When it comes to jobs, I choose the fun ones."
He doesn't crave the limelight much, either.
"Long ago, people knew my face, and I'd get asked for autographs at the supermarket. Lately, that sort of thing doesn't happen anymore, so life is easier. I feel very strongly that I'd like to be 'just a guy' (laughs)."
This attitude of not being yanked around by the surrounding situation might have been the main factor behind his creation of this historic hit.
Two of his major hit series, Dr. Slump and Dragon Ball, ran in Jump. What does Toriyama think of the magazine now?
"I'm grateful. It's the magazine that taught me that I had a calling, and that calling was manga. I really love places where anyone, veteran or newcomer, can compete using nothing but their real skills."
When asked if he had any hopes regarding what Jump would be like in the future, he prefaced his comment with, "I have my hands full just thinking about myself, but…" then answered:
"I think running many different types of manga is what defines Jump, so… Although I think their circulation is smaller than it was years back, I think it would be good if they didn't let that get to them and stayed true to their current policy."

What is Weekly Shonen Jump to Akira Toriyama?

I really like the way anyone, veteran or newcomer,
can compete using nothing but their real skills.
It's also the magazine that taught me that my calling was manga. I'm grateful!

*This interview was conducted in May 2017

こちら葛飾区亀有公園前派出所

秋本 治 Kochira Katsushikaku Kamearikoenmae Hashutsujo

Osamu Akimoto

こちら葛飾区亀有公園前派出所

Unconventional cop Kankichi Ryotsu breaks the mold in this humorous manga ahead of its time!

Also known as Kochikame, this manga was the face of Shonen Jump during its long serialization starting in 1976. From its start in the 1970s to the 2000s and beyond, the manga's impact on readers only increased with age. In the 1990s, the manga incorporated various pop culture elements such as claw crane arcade machines, kogal fashion, and purikura (photo sticker booths), helping it reach a total of 1,000 chapters in 100 comic volumes. In 1996, it was adapted to TV anime, becoming a family favorite TV show with famed voice actor LaSalle Ishii doing the voice of Ryo-san. The manga itself was serialized for 40 years, running uninterrupted until its end in 2016, but even today it is loved by fans of all ages.

時代の最先端をゆく型破り警官・両津勘吉ここにあり!!

すでに1976年から続く長期連載作品としてWJの「顔」となっていた『こち亀』。年号が昭和から平成に変わっても、そのパワーはさらに勢いを増し読者を魅了し続けた。1990年代はクレーンゲーム、コギャル、プリクラなど、数々の流行ネタを取り入れ、連載は1000回、コミックスは100巻に到達する。1996年にテレビアニメ化された際は、ラサール石井氏が両津の声を担当し、そのハマリ役ぶりが話題となり、お茶の間の定番アニメとなった。連載は一度も休載せずに2016年まで40年間続き、幅広い世代に愛されている。

こちら葛飾区亀有公園前派出所

秋本治

02-①

こちら葛飾区亀有公園前派出所104
巨大プリクラにしよう
そこまでやるとは…
何よこれ！
きゃー
不気味なプリクラだわ！
変態！
大原くん何のマネだ
いや！あの！
私は別に！その…
同津はどこだ
同津のバカはどこだ！
渋谷にプリクラしに行きました！
一口戦車講座 世界最大の重戦車エレファント(68トン)
秋本治専用原稿用紙

02-③

こちら葛飾区亀有公園前派出所
歯でボルシェをさえてます！
すごいパワー！信じられません！
総額がなんと千六百七十二万円でダントツ!!
拍手に応えてグルグル回っています
チャンピオンまだまだ余裕があります
欲のかたまりだからなこういうのには強い！
125 突撃！クレーンゲームの巻(完)

02-②

この部屋にもどってくるんじゃない！
シャケかお前らは！
くそ天井に！
ひさしぶりに相手になってやるぞ
部屋を完全に密閉して
バルザンでいぶしてやる！
どっちが耐えられるか勝負だ
今さら遅い！
覚悟しろよ！
秋本治専用原稿 (No.3)

どうも一人だと気になっていかん！
まったく
ははは…
ははははは
やはりきさまらか！
かくれやがって!!
は？
秋本治専用原稿 (No.2)

02-④

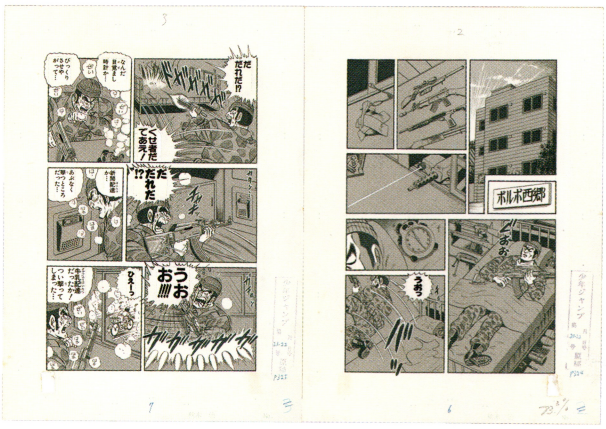
こちら葛飾区亀有公園前派出所

秋本 治

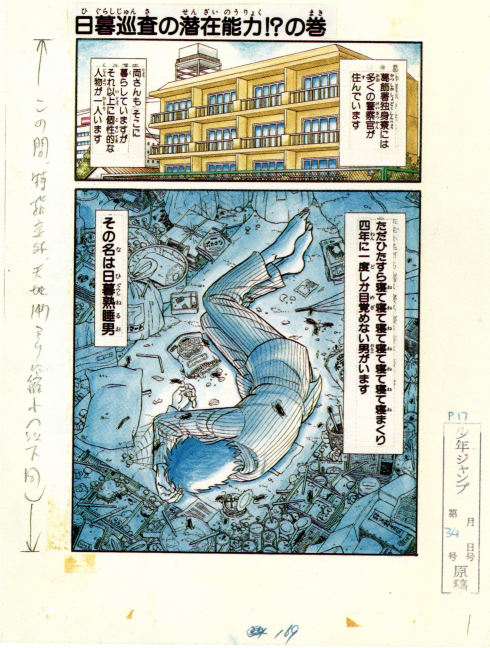
02-⑤

02-⑥

02-⑧



02-⑦

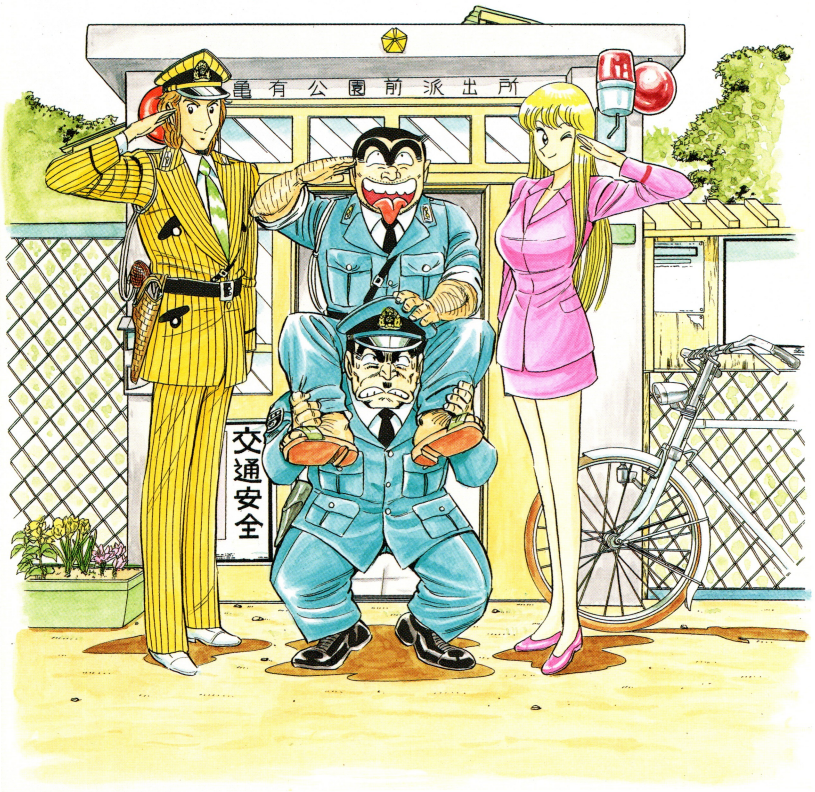


02-⑨

02-⑩

こちら葛飾区亀有公園前派出所

秋本 治



02-⑪

02-⑫

秋本治

漫画家 × 週刊少年ジャンプ

Interview

Osamu Akimoto

1976年に連載を開始し、40年もの間、ジャンプで連載を続けた『こちら葛飾区亀有公園前派出所』（以下『こち亀』）。

ほかの連載作が入れ替わり、誌面がどんどん変化していく中で、『こち亀』もまた「安定させないように」様々な試みを続けてきた、と秋本治は言う。

80年代までは秋本自身が好きで詳しいものや身近な物など「頭の中にある範囲のもの」をネタに『こち亀』を描いてきたが、90年代以降は「調べて描く」ことをするようになった。

「いろいろなことがどんどん変わってきた時代でもあったので、とにかく新しいことを『こち亀』に取り入れよう、と。電子手帳が出てきた時には『鉛筆で書かなくてもいいんだ！』と驚いたし、電話もコードレスフォンからPHSになって、携帯電話が出てきて……しかもしゃべるだけじゃなくて文字も送れるなんて、ファックスよりもすごいな！と思いましたね」

女性編集者との会話の中に出てきた、一見両さんとは遠そうな「手づくり石けん」にも興味を持ち、両さんが自作しひと儲けを企む話（『KAMEARI-SOAP RHAPSODY』）をすぐに描いた。秋本の好奇心旺盛で、軽やかな創作姿勢が垣間見える。

「悩んでいられないというのもありますよね。毎週毎週のことなので。これは素材になりそうだなというものは常に書き留めておきました。そうすると『そういえば、あんなのがあったな』とパッと出てくる」

変わっていく世の中を、楽しみながら、漫画の中に写し取って行った。

「僕は〝未来〟が好きなので、変わっていくことは寂しいよりも嬉しい気持ちが強い。無人の自動車なんかが出たらすごいなあと思っていたら、今、本当にそういうのが出てきているでしょう。すごく楽しみですね」

秋本が情報をつかんだり、想像をめぐらせたりしながら作中に反映させるのは、世間一般に広まるよりも常に少しだけ早い。

「1歩だけ早い、未来のものを……実現することが見えているぐらいのものを描く。もしくは、ジャストで今流行っているものを描きますね。そのくらいのものが、読みやすいと思うので。ただ描いているうちに情報が変わっていって、現実との追いかけっこみたいな感じになることがあるのもおもしろかった。今起きていることを描いてすぐ読んでもらうので、反響もすぐに来ますしね。それが週刊連載の良さだなあと思います」

連載の合間の短編執筆は〝馬の鼻先のニンジン〟だった

『こち亀』の連載をしながら、秋本は短編もたくさん描いてきた。

「ジャンプには〝愛読者賞〟と言って、読者の人気投票で上位10人に入った作家は、連載とは別に読み切りが描ける企画があったんですよ。それが楽しみでね。『連載しながら、しかもジャンプ公認で読み切りが描けるなんて！贅沢だなあ』と。そういう

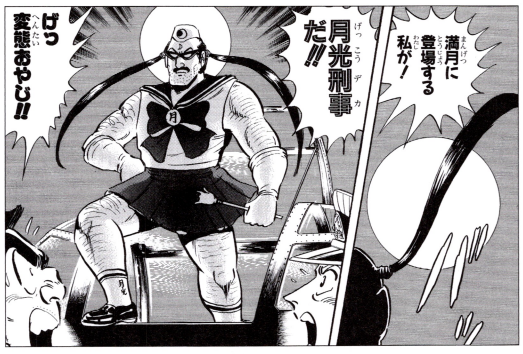
1976年より『こちら葛飾区亀有公園前派出所』の連載を開始。以後、40年間休むことなく連載を続けた。現在「ジャンプSQ.RISE」、「グランドジャンプ」、「ウルトラジャンプ」などで様々な作品を執筆中。

"Kochira Katsushikaku Kamearikoenmae Hashutsujo" began its serialization in 1976 and continued being published without interruption for 40 years. Akimoto is currently publishing several works in JUMP SQUARE RISE, GRAND JUMP, and ULTRA JUMP.

ジャンプは、本当に自由に いろいろなことが描ける雑誌

Shonen Jump is a magazine that truly lets you draw whatever you want.

企画をやることもジャンプっぽいな、と思っていました。手塚（治虫）先生とか赤塚（不二夫）先生も愛読者賞で描いていたんですよ。だから最初に自分も愛読者賞で描けることが決まった時は嬉しかったですねえ。あの企画に参加できるんだ！って。でもほかの人たちはそうは思っていなかったみたいで、『大変な企画だ』と言われていたみたいなんです。僕にとっては楽しいことだから、不思議でしようがなくて。だから『なんで読み切りを描かないの？』って聞いたら『連載をしていたら、短編を描くヒマなんてないじゃないですか』と。ヒマは自分で作らないとなあ……と思いましたけど、人によってはいっぺんにいろいろな作品を同時に描くとパニックになる場合もありますしね。僕の場合は、とにかく楽しみだったから『ここまでに連載の原稿が終わっていれば、そのあと読み切りが描けるよ』って編集者に言われるのは、馬の鼻先にニンジンをぶら下げるみたいなもので（笑）、やる気が出ました。みんなが『ポール・マッカートニーのコンサートがこの日にあるから、それまでにこの仕事は終わらせよう！』と思う時の〝コンサート〟が〝読み切りを描くこと〟でしたね」



秋本が「パニック」にならずに済んだのは、初代の担当編集者がスケジュールを完璧に立ててくれたことも大きかったという。

「ピチッと立ててくれる人だった。最初に、何曜日までに何をやって、という〝3カ月〟のスケジュールを立ててくれたんですよ。それが嬉しくてね。『3カ月は連載が続くんだ！』と（笑）」

とはいえ創作の現場では、どれだけ綿密な予定を立てても、少しずつずれていくのが常だろう。だが秋本は、担当編集の立てたスケジュールをこなし、のちに自らスケジュール管理を行い（そして『こちら亀』を40年間一度も休載することなく）、描き続けた。多くのジャンプ作家が、秋本のその仕事ぶりに対する敬意を口にする。

「いやあ……よくそう言われるんですけど……みんなに悪いなあと思って。もともとは編集者が『秋本さんは絶対に原稿を落とさないから、君たちも落とすなって』って言い出したんですよ。個人個人でペースが違うし、体力も違うんだから、『それは言わないでください』って言ったんですけど。みんなは休んでいいんだからね、と言いたい。僕みたいなのは異常なんだから（笑）。体を壊さないことが一番です」

読者からの手紙がプロとアマの大きな違い

愛読者賞とは別に月刊少年ジャンプなどにも発表の場を設け、『こち亀』の世界観とは異なる短編もたくさん描いた。SF、戦争もの、時代もの、デビュー前に志していたシリアスな劇画も、思い切り描けるのが嬉しかった。だがもしも、シリアスなものを連載で描き続けていたとしたら……「ギャグを描きたくなったかもしれないですね」。

「アマチュア時代は、読者に『おもしろい』と思ってもらうとか、喜んでもらうとか考えたことがなく

て。主人公のことを『格好いい』と思ってほしかった（笑）。ギャグがこれほど奥深いものだとは思っていなかったんですよ。でも『こち亀』を描くようになったら、子供からも『おもしろい』っていう手紙が来るようになって。嬉しくて、じゃあもっと両さんをおもしろくしよう！と思うようになりました」

この「読者からの手紙」がプロとアマチュアの大きく違うところだと、秋本は言う。

「自分としては普通に描いていた女の子のキャラクターを『すごくかわいい！』と言われると、かわいさを意識して描くようになるし、脇役だった子をかっこいいと言われたら、『もっとそういうキャラクターも描いてみようか』と思ったりする。だから、漫画を描いている人はプロになったほうがいいと思う。僕もずっと同人誌で描いていたので、仲間内だけで、好きに描く楽しさもわかるんです。でもプロになると、いろんな人から意見がもらえる。もちろんいい意見だけじゃなくて悪い意見もあります。でもそれも含めて聞くことで、すごく勉強になるし、作家として成長できる気がしています」

ジャンプの読者は「両さんだから」で許してくれる

貪欲にチャレンジを続ける秋本は、連載35周年の際には、集英社の漫画雑誌、13誌で『こち亀』を描いた。少女漫画誌「別冊マーガレット」では、中学時代の両さんの恋愛話（「勘吉青春恋語り」）を執筆した。

「少女漫画はもともと読むのも好きですし、それまでにも、『りぼん』に読み切りを描いたりしたことがありましたので、全然違和感はなかったです。どこで描いても、両さんのキャラがあれば何とかなるんじゃないかなと思っていましたね。少女漫画の世界に、両さんみたいなゴツイのが入っていったらおもしろいんじゃないかなと……『俺物語!!』みたいな感じになるといいなと思いました。ただ編集さんに『中学生の両さんの恋愛で』と言われて少し悩みました。恋愛ものは僕の一番苦手な分野でもありますし、恋愛が絡むと両さんが優しくなっちゃうし（笑）。しかも中学生というと一番生々しい頃ですよね。そうしたら編集さんが『いやいや、だから見たいんです』と。そういう提案をしてもらうのは楽しいですよね。両さんに『こういう面もあるのか』と僕もあらためてわかることがあった。ふだんは担当編集者としかしゃべっていないですけど、この時はいろんな編集さんたちの『こち亀』観を聞けたのがよかった。勉強になりました」

ここでもまた「勉強」という言葉を使う。40年間、そうやって秋本は学び続けてきたのだ。

また色の違う13誌で執筆したことで、逆にジャンプがどういう雑誌なのかを「客観的に見られた」。

「ジャンプは本当に自由に、いろいろなことが描ける雑誌なんだなあと。ジャンプの読者は、何を描いても『両さんだから』で許してくれる。ありがたいです（笑）」

秋本 治にとって「週刊少年ジャンプ」とは？

学校。怖いけど話すとやさしい先輩がいて、語り合える後輩がいる。そのうち先輩は卒業して、また新しい人が入ってきて……僕みたいに留年すると、『まだいるのかよ、お前』とか言われたりしてね（笑）。朝から晩まで勉強していいのと同じように、朝から夜まで漫画を描ける、僕の最高の居場所です。

※「週刊少年ジャンプ展VOL.3 公式図録」にも秋本治インタビューを収録予定
※このインタビューは2017年5月に行われたものです

Shonen Jump is a magazine that truly lets you draw whatever you want.

After its serialization in Shonen Jump began in 1976, Kochira Katsushikaku Kamearikoenmae Hashutsujo (Kochikame) enjoyed a 40-year run.
As other series came and went, and the magazine itself changed over time, Osamu Akimoto tried out new things to ensure that Kochikame didn't get stale.
Up until the '80s, Akimoto drew Kochikame based on things that were "in his head" – interests of his or things around him – but from the '90s on, he started checking out new things to draw.
"That was also a time when everything was changing, so I just thought I should bring new things into Kochikame. When electronic organizers came out, I was amazed that I didn't have to write things by hand anymore, and meanwhile phones turned cordless, then we had PHS (a Japanese cell-phone technology), which brought us to modern cell phones... I was really impressed that not only could you talk using them, but you could also send text as well – even better than fax!"
Akimoto also developed an interest in hand-made soap – something that might seem quite unlike Ryo-san – after hearing about it in a conversation with a female editor, and quickly went to work on a story (KAMEARI-SOAP RHAPSODY) in which Ryo-san attempted to make a fortune from his own home-made soap. One can get a glimpse of Akimoto's nimble brand of creativity through his strong sense of curiosity.
"Part of it is that I didn't have the luxury of worrying about it. This is something I did every week, after all. That's why I always wrote down things that I could use for material. Doing this made it easy for things I'd come across to spring to mind."
Akimoto has enjoyed the world as it changes, and has depicted this within his manga.
"I look forward to the future, and to me, change is much more something to be happy about than to feel sad about. For example, I'd think about how amazing it'd be if something like driverless cars came out, and now they actually are coming out. I really look forward to it."
Akimoto's way of picking up on information and letting his imagination run wild in depicting it in his manga is always just one step ahead of that information becoming common knowledge.
"I illustrate things from the future just a second early—things that are just in sight of becoming real. You could also say that I draw things at the moment they become popular. I think things like that are easy to read and take in. But I also thought it was interesting how the information changed while I was drawing the manga, making it feel like I was chasing after these things as they became real. Because I was drawing manga about things that were current, reactions came in straight away, too. I think that's one of the great things about weekly serialization."

A short stories between serials was like a carrot dangling in front of a horse

Akimoto also drew many short stories during Kochikame's serialization.
"Shonen Jump had a project called the Loyal Reader Award, in which the authors who ranked in the top ten by reader vote would get to draw a one-shot separate from their serials. I looked forward to it. I thought it was quite the luxury to get to do an official Shonen Jump one-shot while already having a series. I thought it was very Jump-like to have a project like that, too. Osamu Tezuka and Fujio Akatsuka have also done one-shots for the Loyal Reader Award, so I was really happy when I got to draw my first one-shot for the award. I was excited to be able to join in. That said, I understand other people didn't feel the same way, and I'm told it was a really difficult project to deal with. It was fun to me, and I couldn't help but find that strange. So I asked them why they didn't do one-shots, and they told me that they just didn't have the time to draw them while working on a serial. I thought that they should make their own time, but I suppose that some people get into a panic over working on several different projects at once. Personally, I was excited about it. My editor told me, "If you finish your manuscripts for the series for up to this point, then you can draw your one-shot afterwards." It was like dangling a carrot in front of a horse (laughs). It made me really want to go for it. Everyone else would be thinking something like 'Paul McCartney's got a concert on this day, so I'll get this work done by then!' For me, drawing my one-shot was my Paul McCartney concert."
Akimoto tells us that a large part of the reason why he didn't get anxious himself is because his first editor set up perfect schedules.
"He did it effortlessly. In the beginning, he set up a three-month schedule for me that described what I'd finish by when. I was really grateful for that. It meant I'd be doing my series for at least three months (laughs)!
However, when it comes to actually producing work, it's not unusual to fall behind schedule little by little no matter how thorough your plans are. But still, Akimoto stuck closely to the schedule set up by his editor, and afterwards, managed his schedule on his own as he continued with his work. (He never missed an installment of Kochikame during its entire 40-year run). Many Shonen Jump artists praise Akimoto for his work ethic.
"Well... I get that a lot, but... I do feel a bit bad for the others. After all, you get editors who say 'Akimoto always finishes his manuscripts on time, so you guys should too!' Everyone has a different pace and stamina, and I have asked the editors not to say things like that. I want to tell everyone that it's okay to take a break. I mean, my way of working isn't normal (laughs). Staying healthy is the most important thing."

Receiving letters from readers is a major difference between professional and amateur work

Monthly Shonen Jump and other Jump publications have provided other places for publishing work apart from the Loyal Reader Award, and Akimoto has drawn many short pieces with a different atmosphere to the world of Kochikame. He was very glad to have free rein to draw science fiction, war stories, historical stories, and the serious dramas that he aspired to draw before his debut. But what if he had continued to draw manga with a serious theme as a serialized work? "I might have wanted to start drawing comedy instead."
"When I was an amateur, I didn't think about trying to make the readers think my work was funny or trying to please them. I wanted them to think that the main character was cool (laughs). I didn't realize how deep comedy was. But once I started drawing Kochikame, I started getting letters from kids telling me that it was funny. That made me happy, and I started thinking 'Well, I'll just make Ryo-san funnier then!'"
Akimoto tells us that receiving letters from readers is a major difference between professional and amateur work.
"If someone tells me that a female character I just drew normally is super cute, then I start drawing her with cuteness in mind, and if someone tells me a side character is cool, then I start thinking about drawing more of that character. That's why I think it's better for manga artists to become professional. I drew amateur manga for a long time, so I know how fun it is to draw whatever you want within a group of friends. But once I went professional, I received opinions from all kinds of people. Of course, they weren't all positive opinions. Some were negative. But we learn a great deal by paying attention to all of those opinions, and I feel that doing so really helps you to grow as an artist."

Shonen Jump readers are forgiving "because it's Ryo-san"

Always driven by challenge, Akimoto drew Kochikame for 13 of Shueisha's manga magazines to celebrate the 35th anniversary of its serialization. For the girls' manga magazine Bessatsu Margaret, he authored a love story set in Ryo-san's junior-high days (Kankichi Seishun Koimonogatari).
"I'd always liked reading girls' manga, and I'd written one-shots for Ribbon before, so for me, this wasn't strange at all. I figured that no matter where I drew Kochikame, I'd get by as long as the Ryo-san's character was there. I thought it'd be interesting to see a macho guy like Ryo-san show up in the world of girls' manga... I wanted it to be like My Love Story!!. But when the editor told me it was going to be a love story about Ryo-san in junior high, I worried a bit. Love stories are the hardest genre for me, and I thought that if Ryo-san got involved in love, he might end up getting a little soft (laughs). Not to mention that junior high is the liveliest time of your life, right? So the editor told me 'No, no, that's exactly what I want to see.' Still, that's a fun kind of proposal. I even discovered new sides to Ryo-san myself. Normally, I only talked about Kochikame with my regular editor, but during the project, I was happy to be able to hear a lot of different editors' views of Kochikame. I learned a lot."
Akimoto mentions "learning" again here. In fact, learning is what he'd been doing for the 40-year run.
And by drawing for 13 magazines with styles different to Shonen Jump, he was "able to get an objective view" of what kind of magazine Jump is.
"I thought, Shonen Jump is a magazine that truly lets you draw whatever you want. No matter what I draw, Shonen Jump readers let me off the hook 'because it's Ryo-san'. I'm very grateful for that (laughs)."

What is Weekly Shonen Jump to Osamu Akimoto?

School. It's scary, but you have seniors who are nice to you when you speak to them, and you have juniors who you can share your experiences with. Eventually, your seniors leave, and new guys come in. I remained the whole time, and people would ask me, 'What, you're still here?' (laughs) Like school, where you can study from morning to night, Jump was a perfect place for me, where I could draw manga all day and night.

*Osamu Akimoto interviews are also scheduled to be compiled for Weekly Shonen Jump Exhibition VOL. 3.
*This interview was conducted in May 2017

ジョジョの奇妙な冒険

荒木飛呂彦 Hirohiko Araki

JoJo's Bizarre Adventure

Cries of "ORRAAAH!" fill the air in this ever-evolving Stand battle manga!

In the 1990s, JoJo serialization ran from Part 3 to Part 5 of the series. Jotaro Kujo was the protagonist of Part 3, with Stand introduced as a new type of power. He travels to Egypt to defeat Dio, whom he shares a deep connection with. Part 4 takes place in Morioh, a small town in coastal Japan. There, Josuke Higashikata challenges a malicious darkness threatening to ravage the town. In Part 5, the story transitions to Italy, featuring Giorno Giovanna in a Gang-Star story. Its groundbreaking supernatural Stand ability battles, unconventional poses, and unique spoken lines drew in a huge number of enthusiastic fans. The JoJo series is currently serialized in Ultra Jump magazine, featuring JoJolion as Part 8.

「オラオラオラオラーッ!!」進化し続けるスタンドバトル!!

1990年代のジョジョは第3部から第5部が連載。空条承太郎が主人公となり、新たな力「スタンド」が登場。因縁深きDIO討伐のため、エジプトへと旅に出る。第4部の舞台は日本の地方都市「杜王町」。街に潜む凶悪な闇に東方仗助が挑む。そして舞台をイタリアへと移し、ジョルノ・ジョバァーナを中心とした「ギャングスター」ストーリーが描かれる第5部。「スタンド」による能力バトルの新境地、特徴的なポージングや独特のセリフ回しが熱狂的なファンを獲得。現在は第8部となる『ジョジョリオン』がウルトラジャンプで連載中。

03-②

03-①

03-⑥

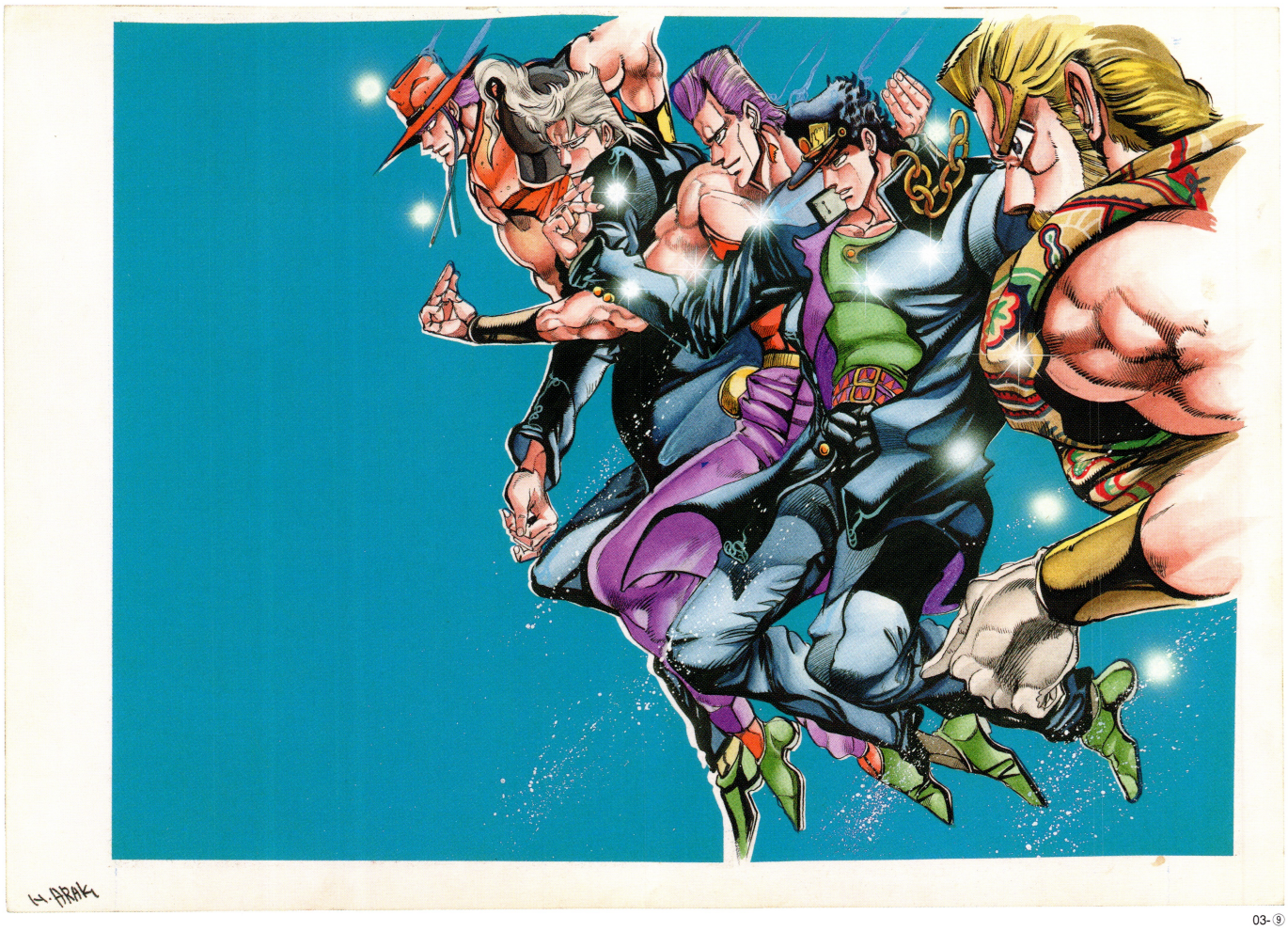
03-④

03-⑤

03-③

03-⑧

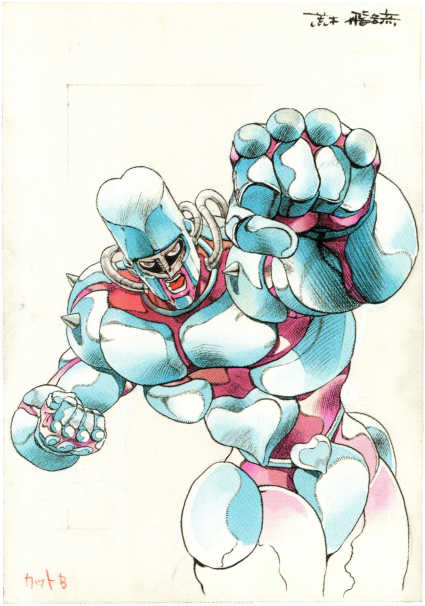
03-⑦



03-⑨

03-⑩

03-⑪

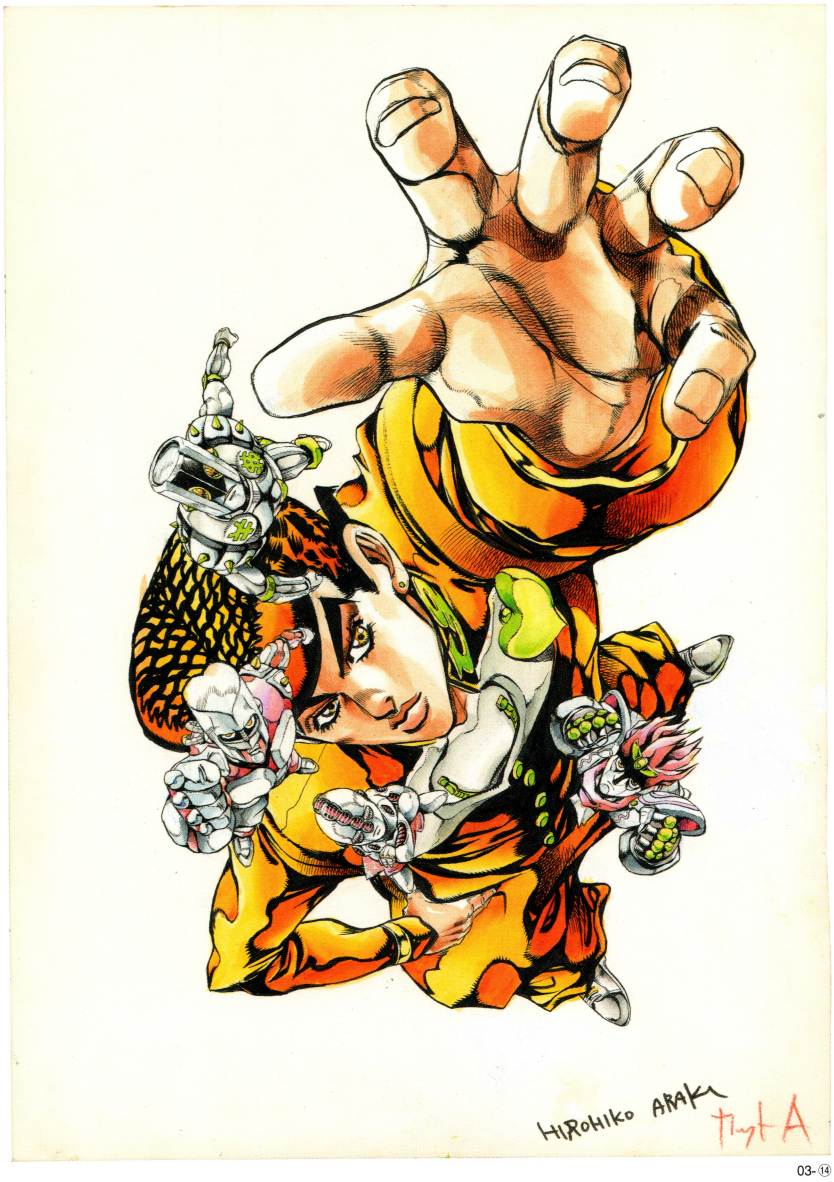


03-⑬

03-⑫

03-⑮

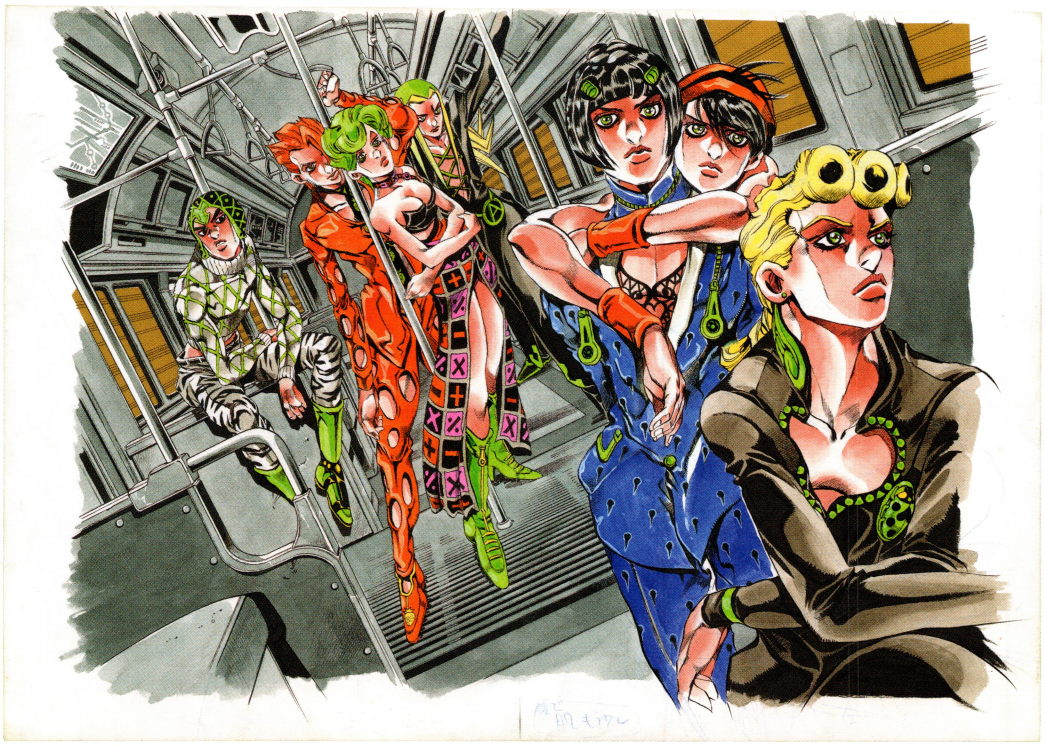
03-⑯



03-⑭

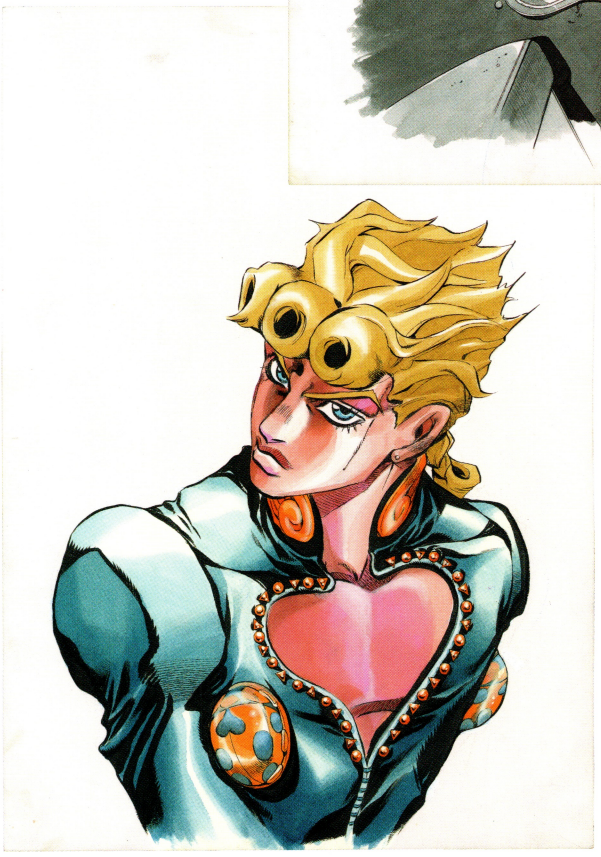
03-⑰

03-⑱



03-⑲

03-⑳



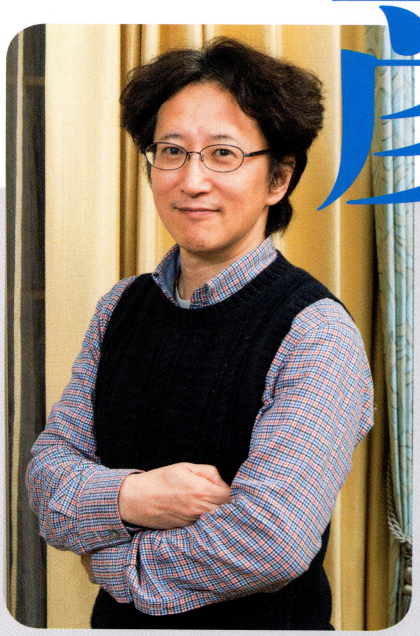
03-㉑

03-㉒

荒木飛呂彦

漫画家 × 週刊少年ジャンプ

Interview



Hirohiko Araki

1982年『魔少年ビーティー』で初連載。1987年より『ジョジョの奇妙な冒険』の連載を開始。現在シリーズ8作目となる、『ジョジョリオン』を「ウルトラジャンプ」で執筆中。

Araki's "B.T. the Wicked Boy" was his first serial, starting its run in 1982. From 1987, "JoJo's Bizarre Adventure" began its serialization. Araki is currently working on the eighth part of this series, "JoJolion," which is serialized in ULTRA JUMP.

『ジョジョの奇妙な冒険』第1話の載ったジャンプを見ての第一声は「まず、この2色がいいよね」。

「2色」とは、今のジャンプでは記事ページなどにしか見られない、黒と赤の2色刷りのこと。黒い線とベタに、赤の濃淡で色がつけてある。

「迫力が出るし、世界観が広がりますよね。2色は読むのも描くのも好きでした。なくなった時はちょっと寂しかったですね。2色には、漫画のロマンみたいなものがあった」

荒木飛呂彦がジャンプでデビューしたのは1980年。長くジャンプを指して〝無駄のない抽象絵画のような漫画ばかりのおそろしい表現媒体〟と語ったことがある。

「特に高橋（陽一）先生の『キャプテン翼』とか車田（正美）先生の作品を見てそう思っていましたね。なんかこう、キャラもストーリーも究極にシンプルにしていこうとしていたんですよ。それがすごかった。絵で細かい描写をしたり、キャラクターの内面を描き込んだりしたくなるところを、あえてしていない。絵画の世界でも、マーク・ロスコみたいな人が出てきて抽象絵画が究極にシンプルになっていくんですが、それに似ていて。これだけでいいのかもしれない、と思わせる世界が、80年代から90年代の初めくらいのジャンプにはあった」

荒木の作風とは遠く思える車田作品や高橋作品に、影響を受けていたのだった。

「1話を何コマで描いているかまでメモしていた時期がありました（笑）。お2人の作品を見て、キャラの描き方やストーリーの作り方を研究していましたね。鳥山（明）先生もそうなんじゃないかなあ。研究したから『DRAGON BALL』からは必要最低限の要素で描くようになったんだと思う。そうやってみんなが影響し合ってジャンプはできているんだと思います」

そして、こんなふうに続けた。「ジャンプってね、いろんな漫画家さんが集まった1つの生き物なんですよ」。

「編集者も含めて、かな。1人1人が、ジャンプの体の部品の1つというか……いろんな個性の人達が集まって、ジャンプという生命体に一体化している。例えば尾田（栄一郎）先生の『ONE PIECE』と岸本（斉史）先生の『NARUTO-ナルト-』が並んでいたりするのを見ると、陰と陽というか左と右みたいな感じで、同じ道を進んでいるような気がしていたんだよね。どっちが欠けても寂しくなる。そういう2人がいて、秋本（治）先生がいて……それでジャンプという生き物になる。生きているから動いているし、時代の中で細胞の入れかわりもあるだろうし、容姿も変化していっているかもしれないですよね。同じ個性の作品がないのも、1つの体に似た働きをする部分は、いらないからなんじゃないですかね。似た部分は弾かれちゃうんですよ、読者から」

ジャンプは、1つの生命体です

Shonen Jump is a living organism.

僕は天才じゃないです 手順を踏んで描いていますから

同じ個性のものは弾かれる――そんなジャンプの中で、『ジョジョ』はまさに、唯一無二の個性を放ってきた。

「音楽だと、ちょっと聴いただけであのギタリストが演奏しているなとかわかったりすることがありますけど、僕も、パッと見ただけで僕が描いているとわかるような漫画家を目指したいなと今でも思います。初代の担当さんからもとにかく『似たようなものを描くなよ！』と言われていましたから（笑）」

こうして個性を大事にすることの一方で、自分の作品は「王道だ」とも繰り返し言ってきた。

「王道をやっていますよ、はい（笑）。車田先生とか鳥山先生のほうが特殊な漫画を描いているんですよ。僕は絵も陰影をつけて美術に忠実に描いていますし。

ドドドドドドドドドドドドドドドド

ほかの作家に対するライバル意識もなかったのだという。

「こういう漫画を描いているせいなのか……ないんですよね。だからといって仲間意識みたいなものも、あまりないかな。体育会系っぽい感じが面倒くさいのかも（笑）。でもね、小学生の時のように『あの漫画はこういう描き方してるよね』みたいな話を、ジャンプの漫画家同士でしたかったなあとは思います。僕はアシスタントの経験がないから、アシスタント友達もいなくて、話ができなかった。今でも話してみたいなと思いますよ」

印刷物としての〝チープさ〟にジャンプのロマンがある

2000年代に入ると荒木は「1回に19ページ」というジャンプ連載のページ数を「物足りなく」感じるようになり、ページ数を多く使って演出ができる月刊青年誌「ウルトラジャンプ」へと活動の場を移す。ジャンプを離れてみて、あらためて感じたことがある。

「4年前ぐらいに（週刊少年ジャンプで）久しぶりに岸辺露伴のシリーズを描かせていただいたんですけど、印刷されたものを見て『あ、これがジャンプだ！』って思ったんですよ。〝におい〟があるんだよね。最初に言ったように、印刷物としての〝チープさ〟にジャンプのロマンがある。あの魅力はこの先も続くのかな……。印刷技術が進化してつるつるの紙になったり、デジタルになったりすると、どんどん新しい建物が建って古い建築物が捨てられていくみたいに、ロマンがなくなってしまうのがちょっと心配ですね。印刷する紙に薄く色がついているのにもロマンがあるんですよ。漫画家さんに聞くと結構みんな、僕は何色が好きとか好みがあるしね。自分では指定できないんだけど。インクは青の時もあって、僕はそれが嫌で。『俺の漫画じゃねえ！』みたいな（笑）。こう……印刷されたインクの中に、〝何か〟あるんですよ。例えば永井豪先生が、Gペンで女の人の肌をシュッて描いただけで、そこにエロさがあるんだよね。漫画家はその〝何か〟を感じながら描いているし、読者にも何かを感じてほしいんじゃないかなあ」

世界中の様々な人々が荒木の作品に〝何か〟を感じ、影響を受け続けている。自分では、作品の何が、人を惹きつけると思っているのだろう。

「いやあ、そう言っていただけるのはありがたいんですけど自分ではよくわからないです。……人間を描こうとしているところかなあ。メカとか装置には頼らずに人間の意思や肉体で進んで行く、っていうのが僕が最初に決めたことだし、そこしか考えていないので。あ、あとね、この前初代の担当さんに会ったら『君はずっとホラー映画を観続けてるよね。偉いと思うよ』って言われたんですよ。そういえばそうだなと。レンタル店に1つしか置いていないような、見るからにくだらないホラーでも、そこに何かがあるんじゃないかっていう期待感で借りてしまう。そういうものを何十年も観続けてきたことが、もしかすると作品にも何か出ているのかもしれませんね（笑）」

荒木飛呂彦にとって「週刊少年ジャンプ」とは？

懐かしいふるさと。実家にいるよりも長くいさせてもらったし、育てていただきました。たまに帰ると、嬉しいなと思う場所です。

※このインタビューは2017年11月に行われたものです

Shonen Jump is a living organism.

The first thing he said after seeing the Shonen Jump with chapter one of "JoJo's Bizarre Adventure" was, "First of all, those two colors are good."
Those "two colors," which are now only seen on article pages, refer to the black and red printing. Solid black lines with red shading.
"It gives it force, and expands the world view. I liked both seeing those colors and drawing them. I was a bit sad when they stopped being used. There's sort of a romance in them, as far as manga is concerned."
Hirohiko Araki made his Shonen Jump debut in 1980. Araki, a long-time reader of Shonen Jump, has described Jump in the '80s as, "like a minimally abstract, strange expressive medium consisting mostly of manga."
"I especially felt that when I saw Yoichi Takahashi's 'Captain Tsubasa' and work by Masami Kurumada. It's like, they just made the characters and story extremely simple. I found that amazing. I don't dare to do detailed descriptions of drawings, or depict the inner workings of characters. Even in the world of painting, people like Mark Rothko came along and abstract paintings ultimately became simpler. It's similar to that. The world that made me think that 'this may be all I need' was in the early 80's and 90's Shonen Jump."
Although seemingly vastly different, Araki's style was influenced by the work of Kurumada and Takahashi.
"There was a time when I made a note of how many panels there were per chapter (laughs). I studied the work of these two artists and learned character creation and storytelling. I think Akira Toriyama was also an influence. I researched it and I think that 'Dragon Ball' was the first to use the minimum necessary elements. I think Shonen Jump makes it possibles for everyone to influence everyone else."
And then, he continued like this. "Shonen Jump is a living organism that consists of various manga artists"
"Including the editors, I think. Each individual is like a body part of Shonen Jump. Various individual personalities get together as one body to give life to it. For example, when I see 'One Piece' by Eiichiro Oda and 'Naruto' by Masashi Kishimoto together, I feel like it's like yin and yang, or left and right, traveling along the same road. If either one is missing it feels lacking. There's those two, and Akimoto. And it makes this life form called Shonen Jump. It lives so it also moves, its cells change over time, and its appearance may even change. I think that's because no work has the same personality, and no one part has to be the same as another to fit the body. If one part is the same as another, readers will shun it.

I'm no genius. I create while following a procedure.

If something has the same personality as another, readers will shun it; it's this Shonen Jump in which "Jojo" unleashed a truly unique personality.
"In music, there are guitarists you can recognize right away just hearing a little of the music. I want to create manga that's recognizable as mine at a glance. I was told in the beginning, 'Don't create anything that's similar!' (laughs)."
While treating individuality as important, he's repeatedly said his work is "main street."
"I'm traveling down main street (laughs). Artists like Kurumada and Toriyama create manga that's special. I draw and shade and remain faithful to the art. But, everyone else does planar drawings. It's incredible. When I talk to them about it, it seems that they do it unconsciously, so they're probably geniuses. There are geniuses in Shonen Jump now too. Some manga, when I first read them I can't follow. It's like they aren't normal and don't make sense, but as I read I start to get it. Shonen Jump's solid popularity is because of those kinds of manga."
It's interesting that Araki, who may be called a genius himself, thinks of other artists as geniuses.
"I'm no genius. I create while following a procedure."
It's true that when you read "Araki Hirohiko's Manga Technique" written by Araki three years ago, you can tell that he creates in a logical way.
"I think that about myself (laughs). I also read books by Hitchcock on making films, 'manga for beginners' type books, and I even learned things from my teachers in junior high and high school art classes. I just brought those theories I learned to manga. I analyzed manga with my friends since elementary school. My friends would say things like, 'Mizuki Shigeru's backgrounds are scary, and Kazuo Umezu's people are scary.' (laughs)"

I wanted to discuss manga with other Shonen Jump artists.

In the '90s, Araki was in the middle of the fourth part of "Jojo" when Shonen Jump hit its peak circulation.

"I was in my 30s, about 10 years after by debut. I was sort of in my prime. I wasn't a rookie, and I was starting to really understand how to create manga. When I think about it now, I was fortunate at that age to have been published in Shonen Jump when it was really jumping (laughs). When I say 'jumping' I don't mean only circulation numbers, but also the content."
He seems unaware that when Jump was "jumping," he was one of the catalysts.
"There's always something above you. There are always more popular creators. I never felt I was like that."
He never felt that any other creator was a rival.
"Maybe it's because I created this kind of manga, that I didn't feel that way. But at the same time, I didn't feel much camaraderie with the other artists either. I guess I never had much of a competitive spirit (laughs). But I do sometimes wish that I had discussed manga more with other Jump artists, like I used to with my friends in elementary school. I had no experience as an assistant, and no friends who were assistants, so I had no chance to talk about manga. Even now, I'd like to talk to them."

The inexpensiveness of Shonen Jump as a printed publication adds to the romance of it.

When entering the 2000s, Araki came to feel that the 19 pages per chapter mandated by Jump was unsatisfactory, and he moved to Ultra Jump where he felt he could produce higher number of pages. There are things he felt for the first time after leaving Shonen Jump.
"About four years ago (in Weekly Shonen Jump) I did a series of Rohan Kishibe stories, which I hadn't done in a while, and when I saw them in print I thought, 'Ah, this is Shonen Jump!' There's a certain scent to it. Like I said, there's a certain romance to the inexpensive printed magazine. I wonder if that same charm will continue on. As printing technology evolves, and paper becomes slicker or digital, I'm concerned that the romance will disappear as new things are built and the old are discarded. There is also romance in the thinly colored printing. If you ask manga artists, we have preferences as to the print colors. But I don't get to select them myself. I don't like the times when the ink is blue. I feel like, 'This isn't my manga!' (laughs). It's like... There's just something about printed ink. For example, Go Nagai draws women's skin with a stroke of a G-nib pen, and it comes to life. A manga artist feels that 'something' when drawing, and wants the reader to feel it too."
Many people around the world have felt that "something" from Araki's work, and continue to be influenced by him. What does he think is appealing to people about his work?
"Well, it's really nice to hear that, but I don't have any idea myself. Maybe it's the way I draw people. I don't rely on robots or equipment. I decided in the beginning to create human will and physicality because that's all I think about. Oh, and also, I recently met with my first editor and he said, 'You've been watching horror movies all this time, haven't you? I think that's good.' When I thought about it, I had been. Even if there's only one really bad horror movie at a certain rental shop, I rent it anyway expecting it to have some redeeming quality. I've been watching them for decades, so maybe something from one of them showed up in my work (laughs)."

What is Weekly Shonen Jump to Hirohiko Araki?

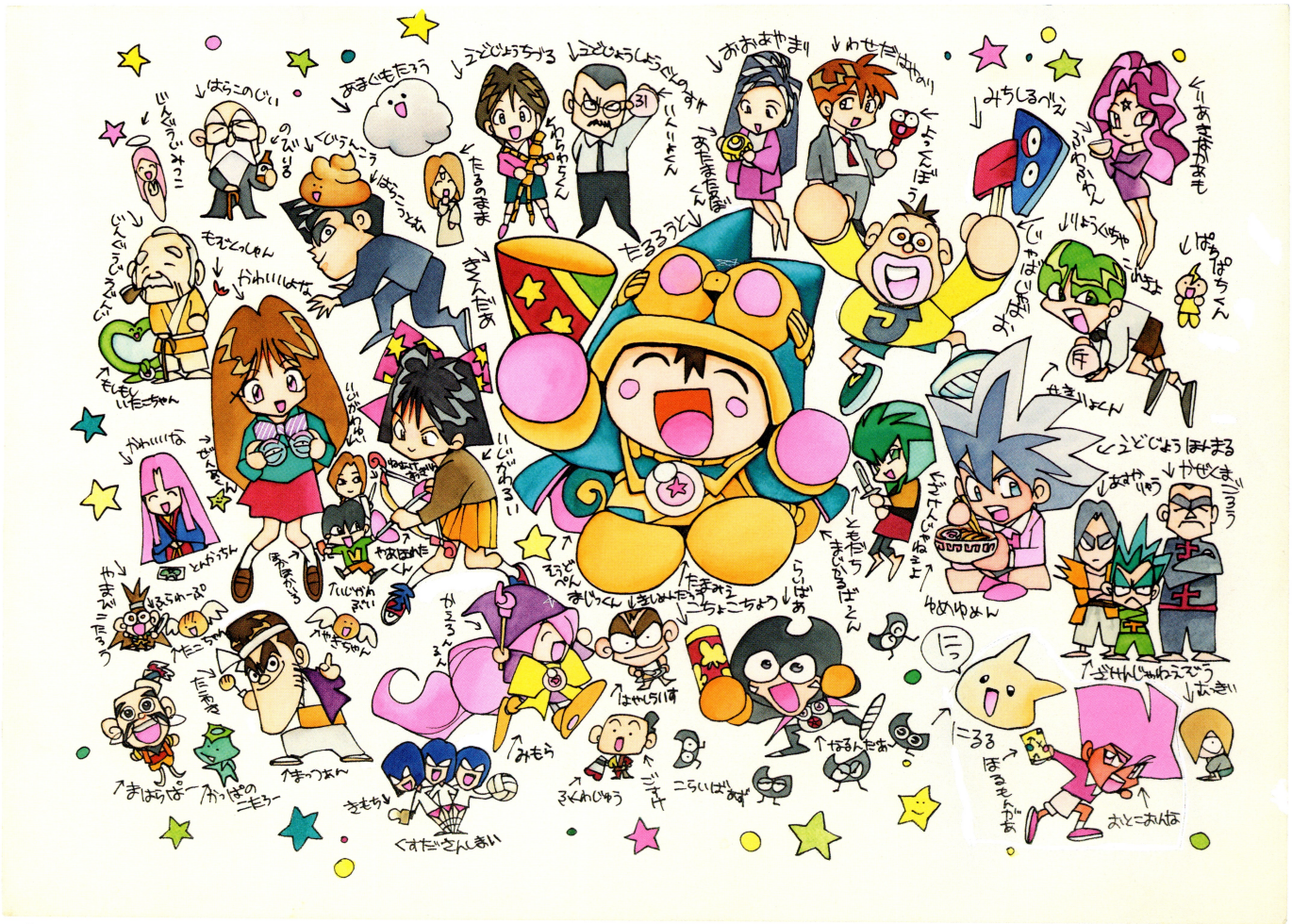
It's like a nostalgic home town.
I've been with it longer than I lived in my family home,
and I was raised with it. It feels nostalgic when I go back to it.

*This interview was conducted in November 2017

まじかる☆タルるートくん

Magical Taruruto kun

江川達也 Tatsuya Egawa



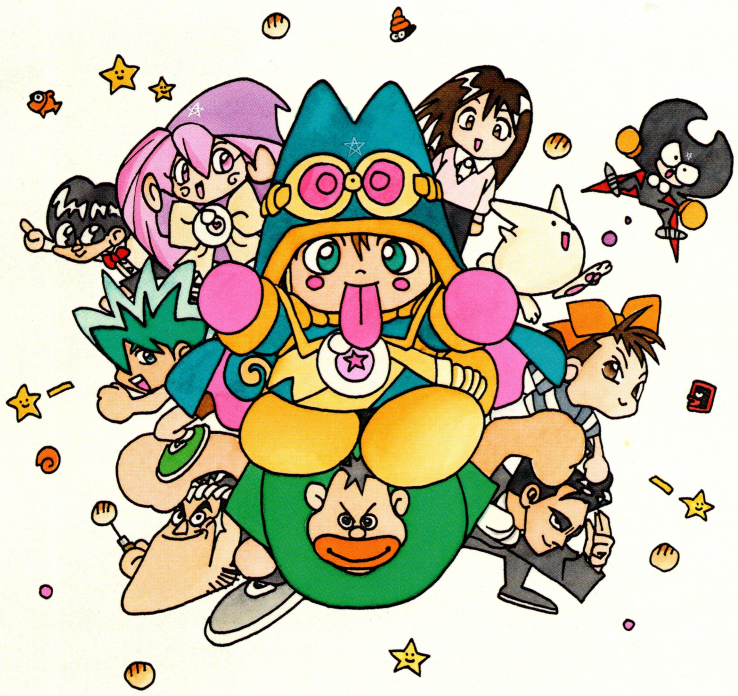
04-①

大魔法使いタルるートくんが大活躍するマジカルコメディ！

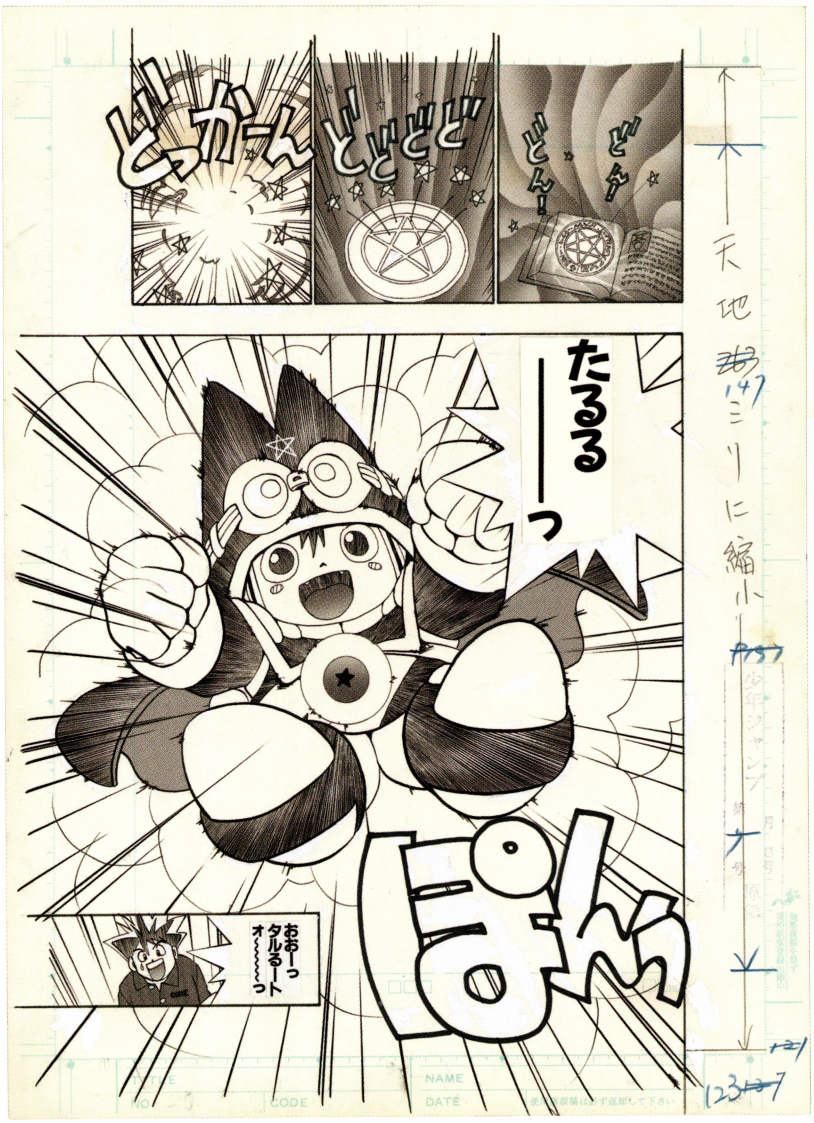
勉強も運動も苦手な小学生・江戸城本丸と、落ちこぼれ魔法使い・タルるートくんが巻き起こす大騒動から、ライバルたちと死闘を繰り広げる展開に。ギャグ・お色気・バトルが混ざり合ったストーリーが話題を呼び、1990年にはテレビアニメ化され高視聴率を記録。

Honmaru Edojo is a young student who's not very studious or athletic, but his life makes a dramatic shift when he meets the clumsy Magical Taruruto. The pair work together fighting rivals in action-packed battles. The story's mixture of jokes, suggestive content, and battles was appealing to a lot of readers, and in 1990, it was adapted into a TV anime series that received high ratings.

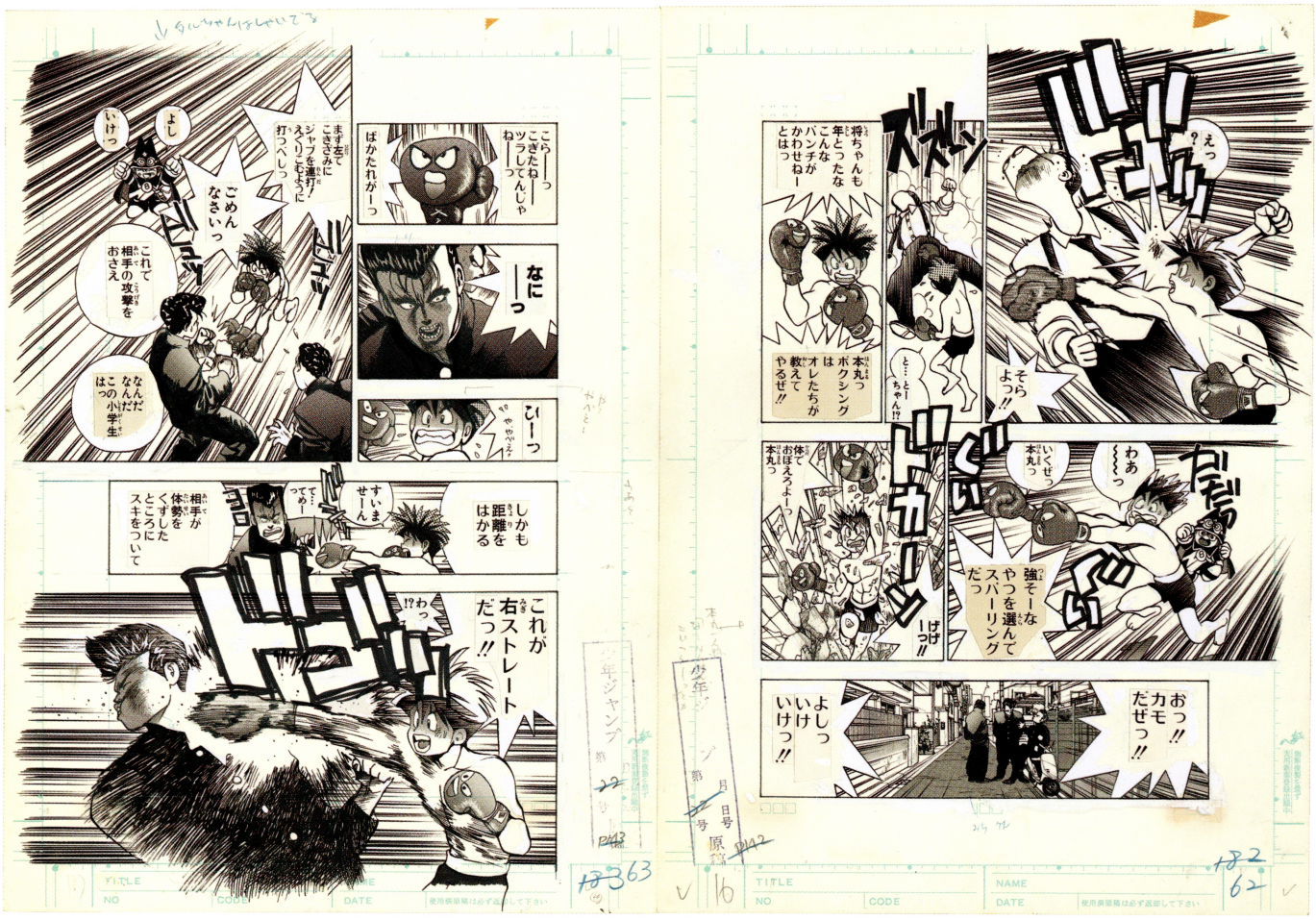
04-②



04-③



04-④


えっ？
そらよっ!!
ドゴッ
ズドーン
将ちゃんも年とったなこんなパンチがかわせねー
本丸っボクシングはオレたちが教えてやるぜ!!
と…とちゃん!!
ドカーン
げげっ!!
わあ〜〜〜っ
いくぜっ本丸っ
強そーなやつを選んでスパーリングだっ
おっ!! カモだぜっ!!
よしっいけっ!!
こらーっこぎたねーツラしてんじゃねーっ
ばかたれがーっ
なにーっ
ぴーっ
しかも距離をはかる
すいませーん
相手が体勢をくずしたところにスキをついて
これが右ストレートだっ!!
わっ!!
ドゴッ
まず左でこきざみにジャブを連打!
えぐりこむように打つべしっ
ごめんなさいっ
よしっ
いけっ
これで相手の攻撃をおさえ
なんだこの小学生ほっ

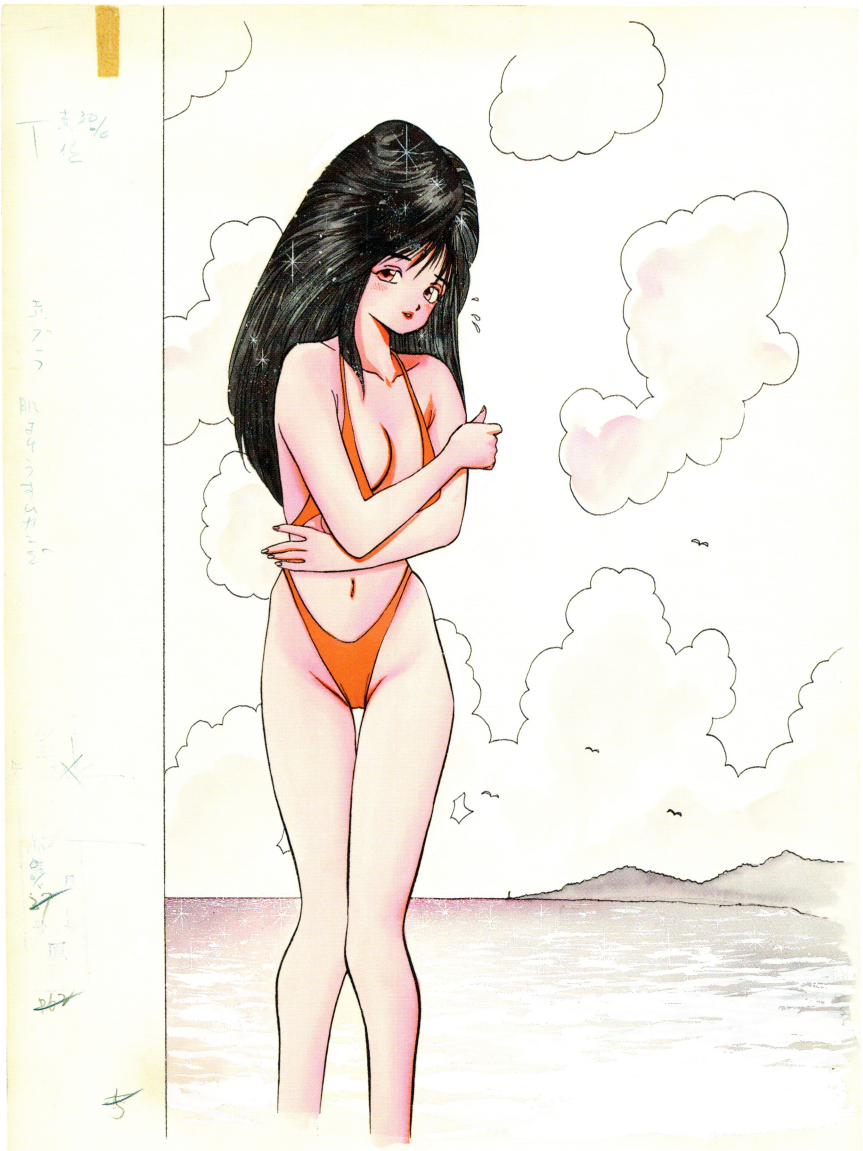
04-⑤

04-⑥

まじかる☆タルるートくん

江川達也

04-⑦



04-⑧

DRAGON QUEST －ダイの大冒険－

原作：三条 陸　漫画：稲田浩司　監修：堀井雄二

DRAGON QUEST -THE ADVENTURE OF DAI -
Riku Sanjo　Koji Inada　Yuji Horii

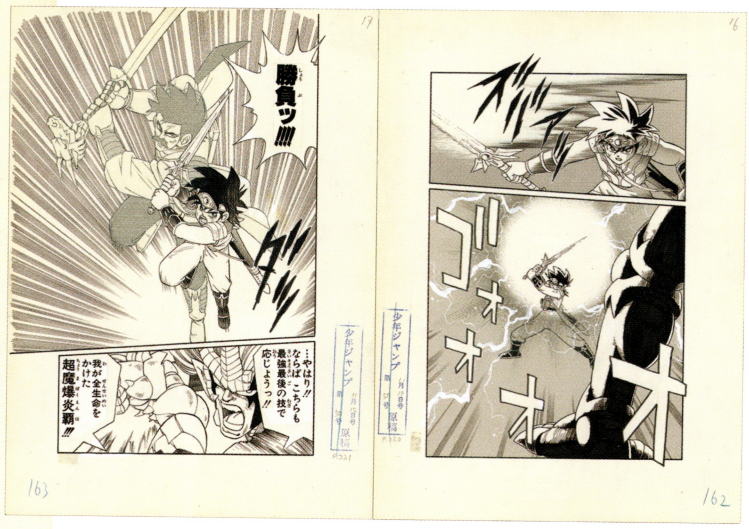
『ドラゴンクエスト』の世界観で描かれる勇者ダイの大冒険活劇！

勇者ダイが冒険の中で出会った仲間たちと共に、大魔王バーンに挑む。国民的大ヒットゲーム『ドラゴンクエスト』の世界観や設定を元にしながらも、少年漫画王道を走る熱い展開、オリジナルの必殺技や呪文などが人気を呼び、読者から大きな支持を得た。

Mighty hero Dai meets companions during his travels, who band together to challenge the Great Demon Lord Vearn. Although based on the world and settings of the Dragon Quest video game series, which was a massive hit in Japan, the thrilling story development, original combat techniques, spells, and other elements unique to the Shonen Jump universe helped boost the manga's popularity, leading to massive readership.

05-①

05-③



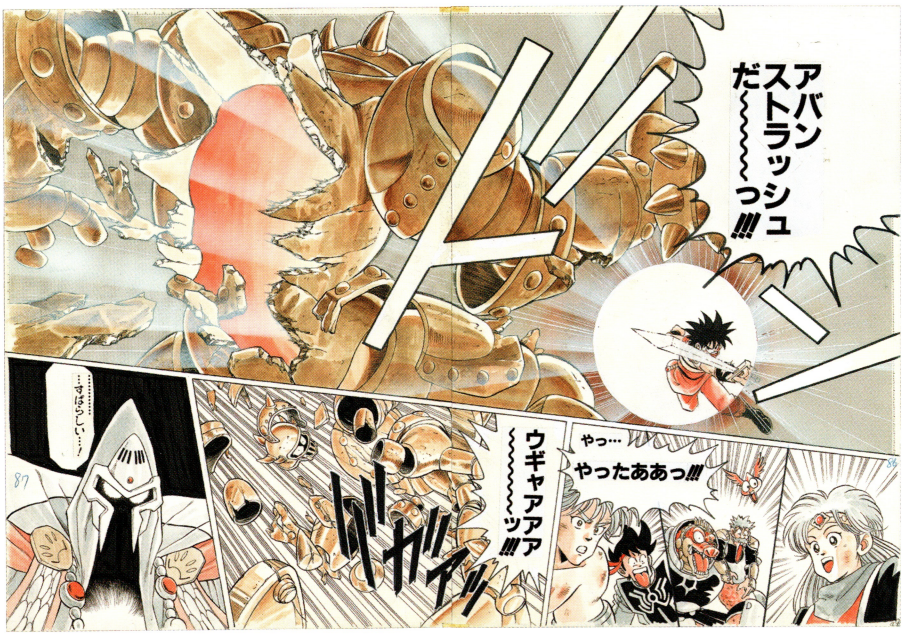
05-②

DRAGON QUEST －ダイの大冒険－

原作：三条 陸　漫画：稲田浩司　監修：堀井雄二

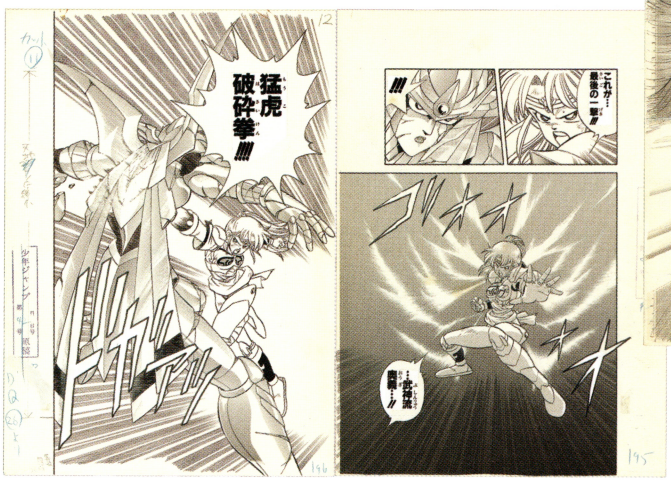
05-④

05-⑤



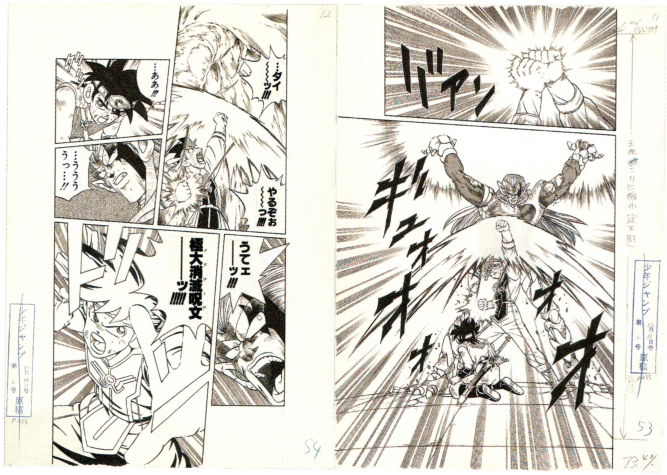
05-⑥

05-⑦



05-⑧

05-⑨



05-⑩

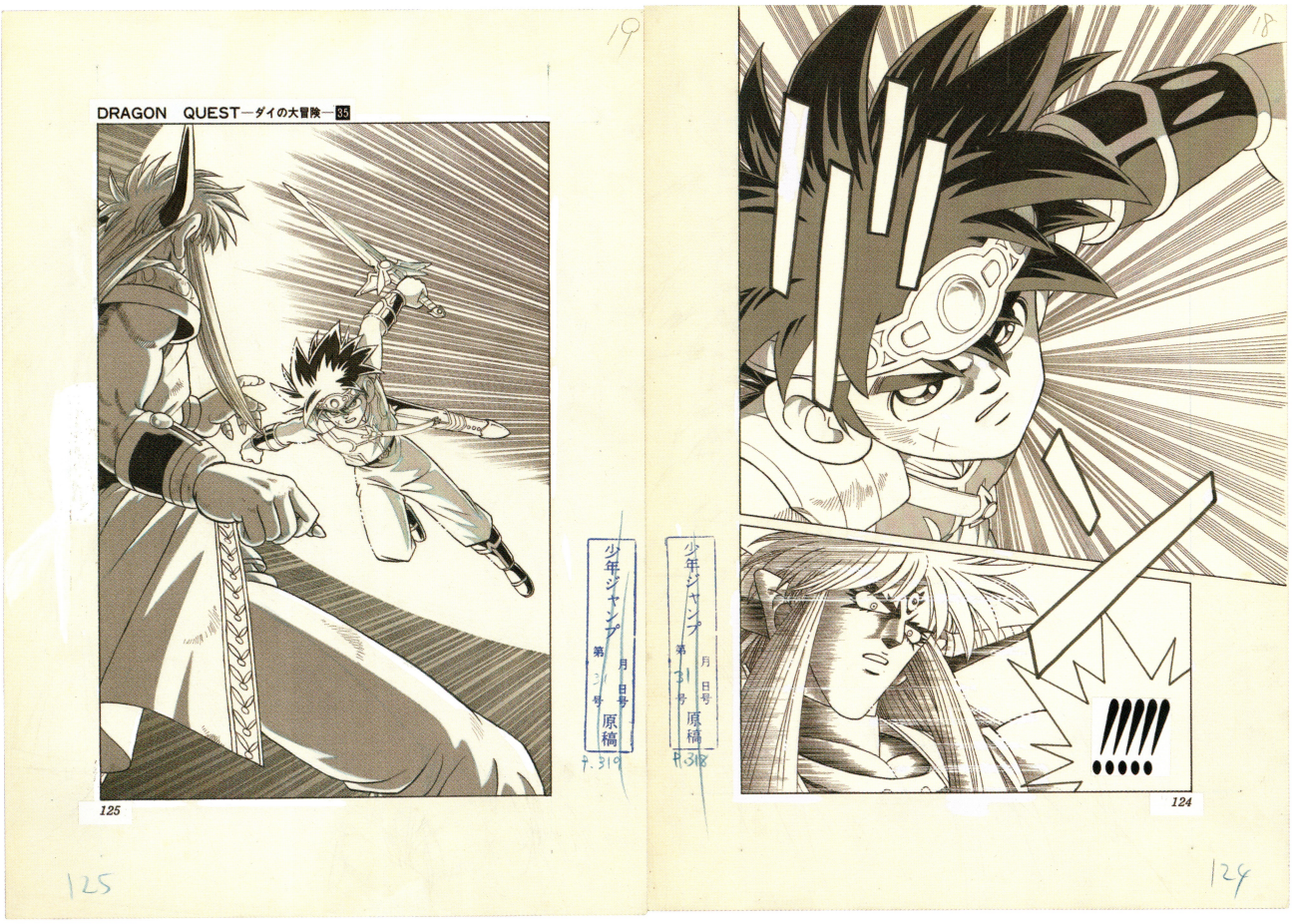
DRAGON QUEST －ダイの大冒険－

原作：三条 陸　漫画：稲田浩司　監修：堀井雄二

05-⑪

05-⑫

05-⑬

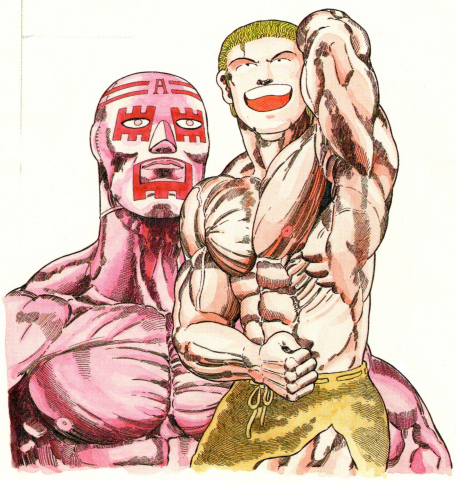


新ジャングルの王者　ターちゃん♡

Shin Jungle no Oja Tachan

徳弘正也 Masaya Tokuhiro

06-①



06-②

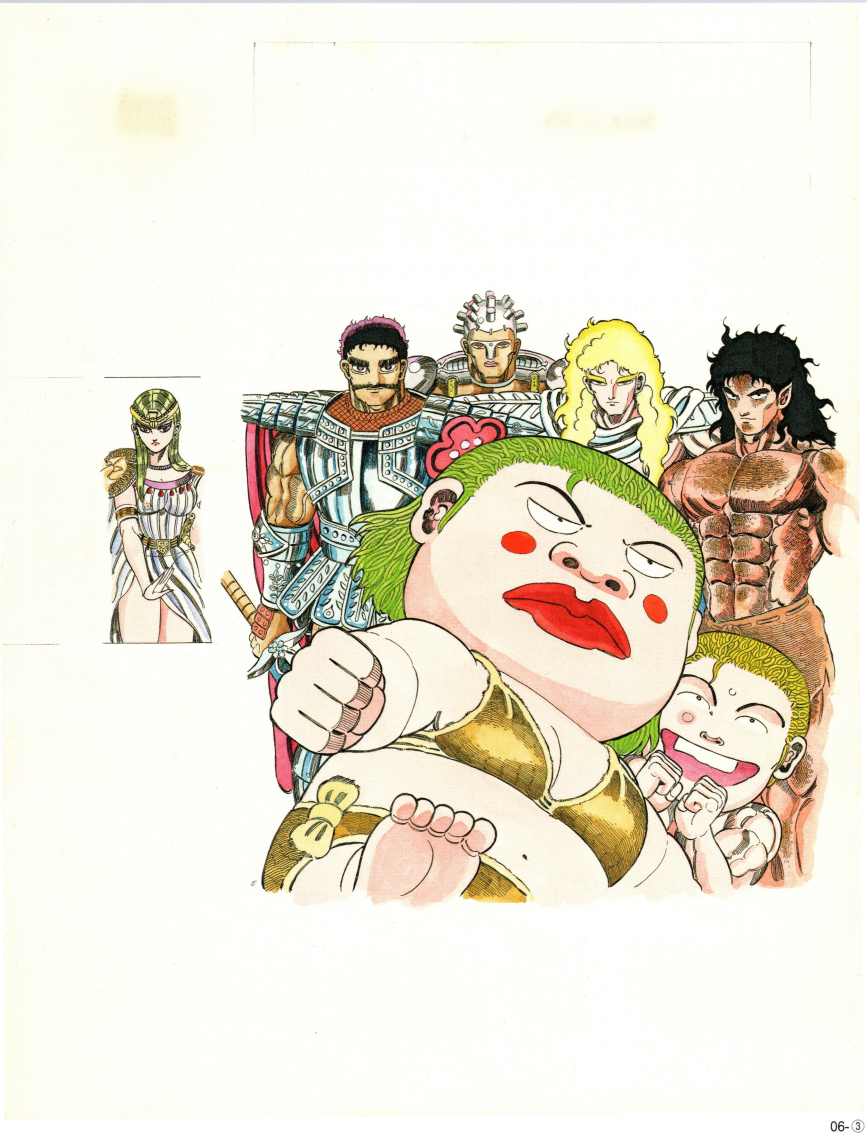
バトルも下ネタも満載！
超人的なターちゃんが悪に立ち向かう!!

アフリカの大地で育ったターちゃんが、ジャングルの平和を乱す者たちと今日も戦う！強大なライバルたちとの手に汗握る格闘バトル漫画であると同時に、少年誌としてはハードで鋭い下ネタが満載のギャグ漫画でもあり、世代を問わず人気を博した。

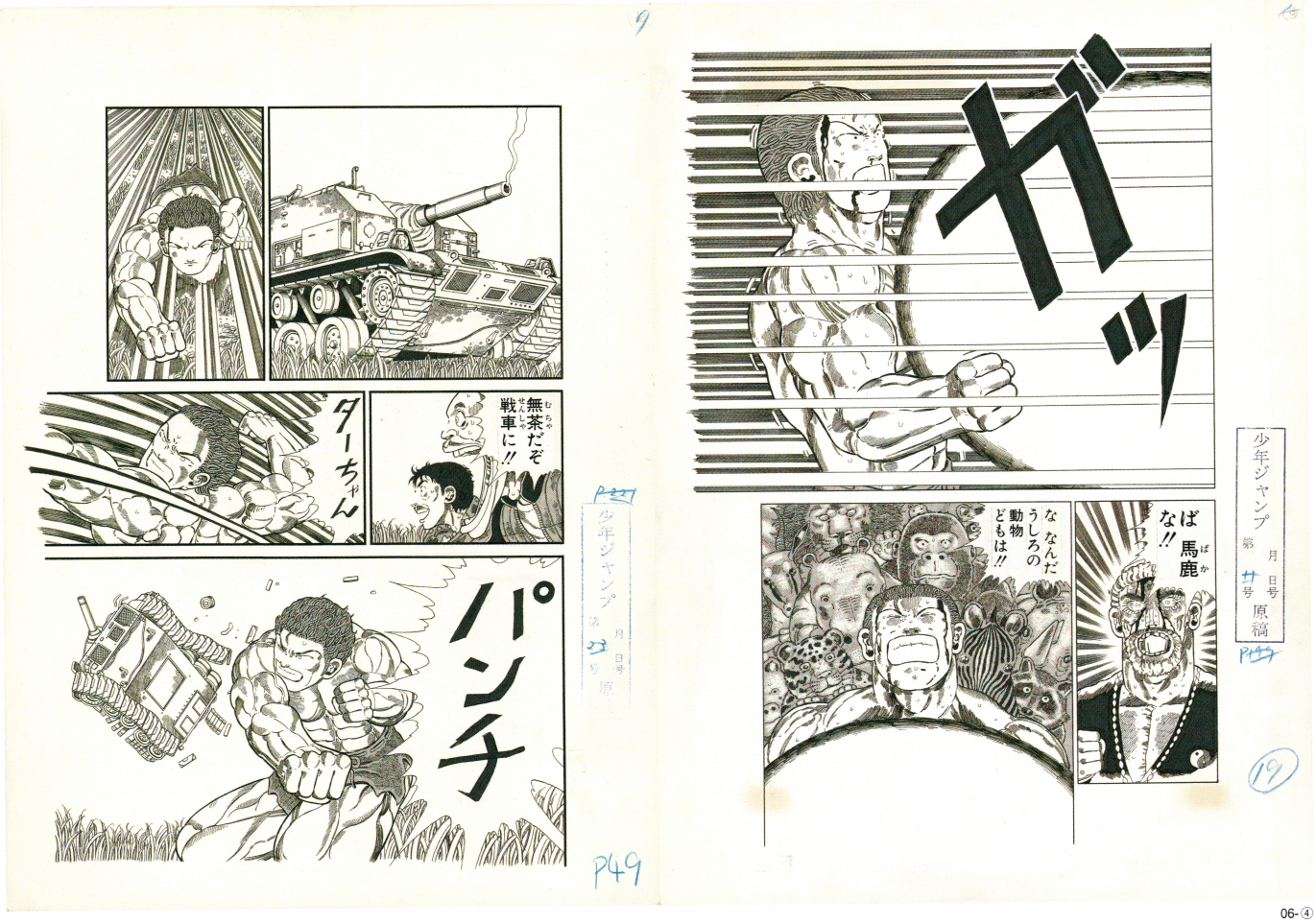
Raised in the wilderness of Africa, Tachan fights various enemies who threaten peace in the jungle. Although he fights intense battles with powerful enemies, the manga also incorporates a lot of jokes with suggestive humor, a combination popular with readers of all ages.

新ジャングルの王者　ターちゃん♡

徳弘正也



06-③



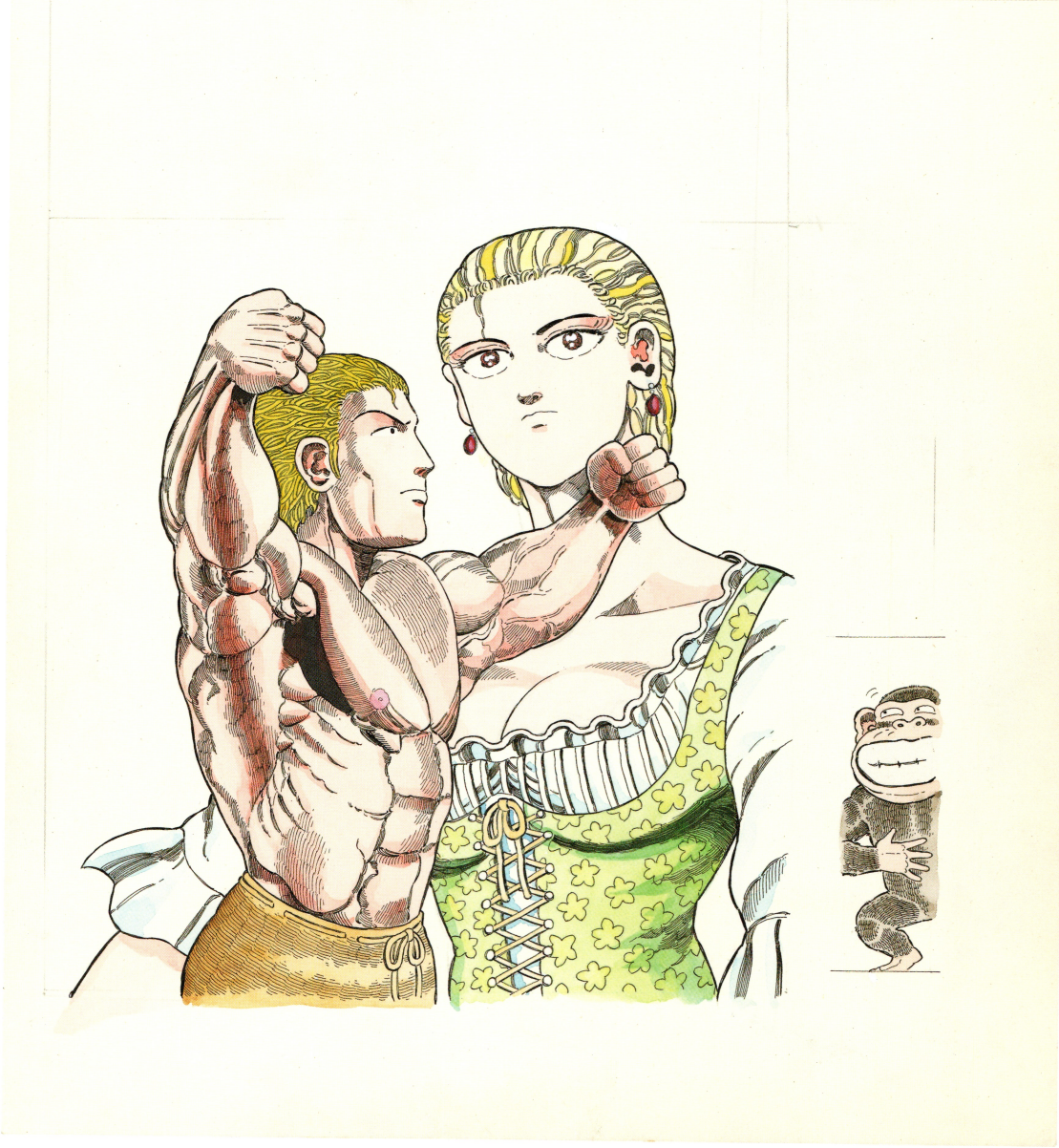
06-④

06-⑥

ブブブ
死ねターちゃん
ばかっはなれろおれのために命を捨てる気か!!
べロロ おそいって…
P186

ブリ
ブリ
ブリ
何やってんだぜんぜん浮かんでこないぞ
どうしたのかしら?
ジャングルの平和を乱す奴は許さん!!
フグ
P79

06-⑤



06-⑦

水のともだち　カッパーマン

徳弘正也 Masaya Tokuhiro

Mizu no Tomodachi Kappaman

07-②

水のともだち カッパーマン

母を探す人間とハーフの河童・河太郎が妖怪相手に大活躍!!

母を訪ねて上京してきた河太郎は霊感少女の金剛寺舞と出会う。その日から２人の周囲では、不思議な事件が頻発していく。ギャグ漫画ながら環境問題にも触れる社会派漫画の側面もあった。

Kawataro travels to Tokyo in search of his mother, where he meets Mai Kongoji, a girl able to see into the spirit world. Soon the two of them must deal with a variety of mysterious happenings. Although the manga uses a lot of gags, it also promotes social awareness by touching on environmental issues.

07-①

07-③

花の慶次－雲のかなたに－

原作：隆慶一郎　漫画：原 哲夫　脚本：麻生未央

Hana no Keiji - Kumo no Kanatani -
Keiichiro Ryu　Tetsuo Hara　Mio Aso

08-①

08-②

戦国の世を駆け抜ける前田慶次を圧倒的な画力で描いた歴史ロマン!!

優しさと男気あふれる傾奇者・前田慶次。隆慶一郎の小説『一夢庵風流記』を少年誌風にアレンジし、オリジナルエピソードも追加されて漫画化した。ときに爽やかに、ときに「いくさ」で激しく猛り立つ慶次の姿に、当時の少年たちは憧れを抱いた。

Keiji Maeda is a roughneck known for his kindness and great bravery. This manga is based on Keiichiro Ryu's novel Ichimuan Furyuki, arranged to appeal to a younger audience with original episodes added. Keiji is sometimes cheerful, and sometimes provoked to great fury in times of war ? a personality that won the admiration of many young readers at the time the series ran.

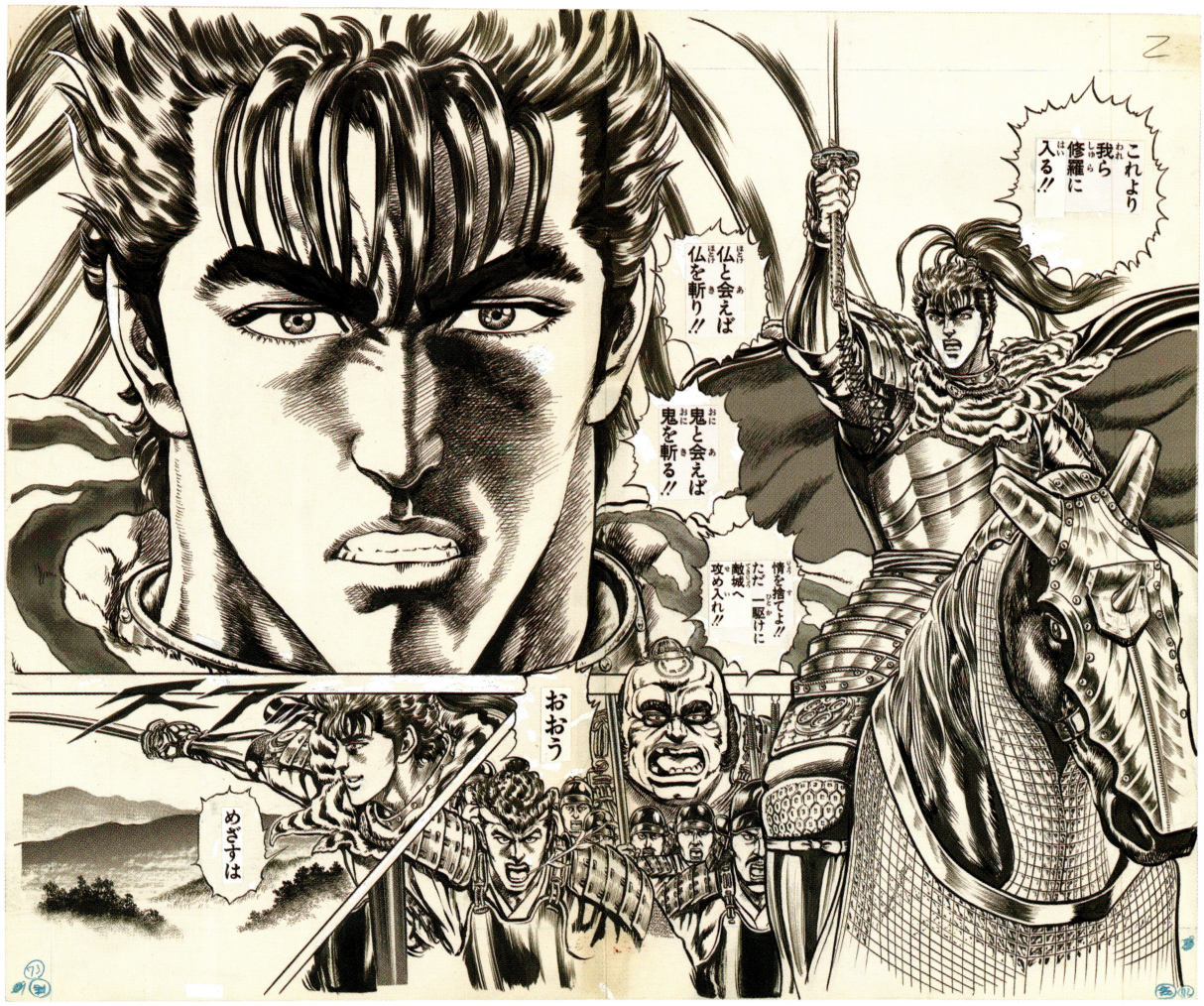
花の慶次 ー雲のかなたに ー

原作：隆慶一郎　漫画：原 哲夫　脚本：麻生未央

08-③

08-④

原作：隆慶一郎
漫画：原哲夫
脚本：麻生未央



08-⑤

08-⑥

ペナントレース　やまだたいちの奇蹟

Pennant Race Yamada Taichi no Kiseki

こせきこうじ Koji Koseki

09-②

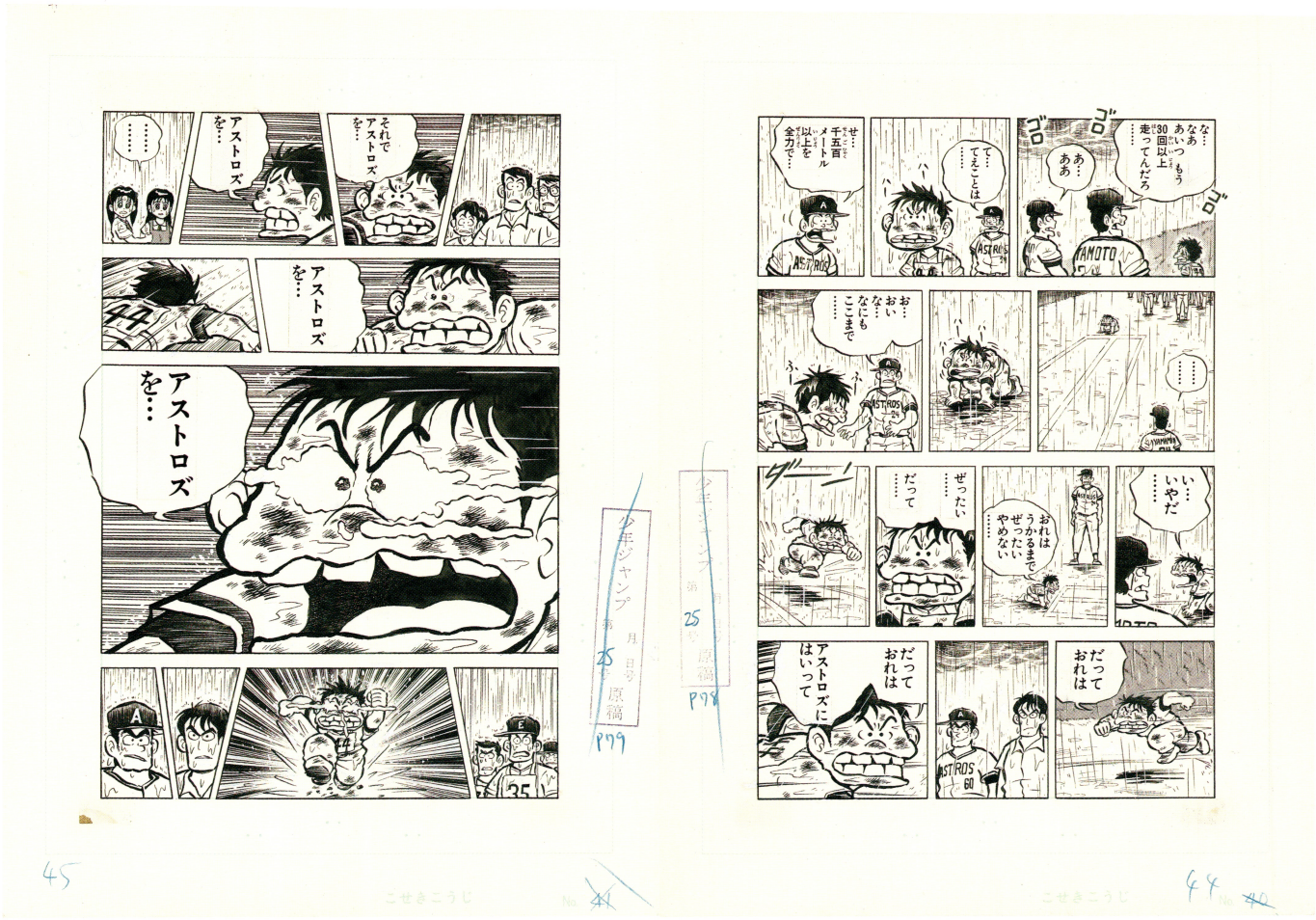
09-①

「超未完の大器」山田太一が弱小球団で奇跡を起こす！

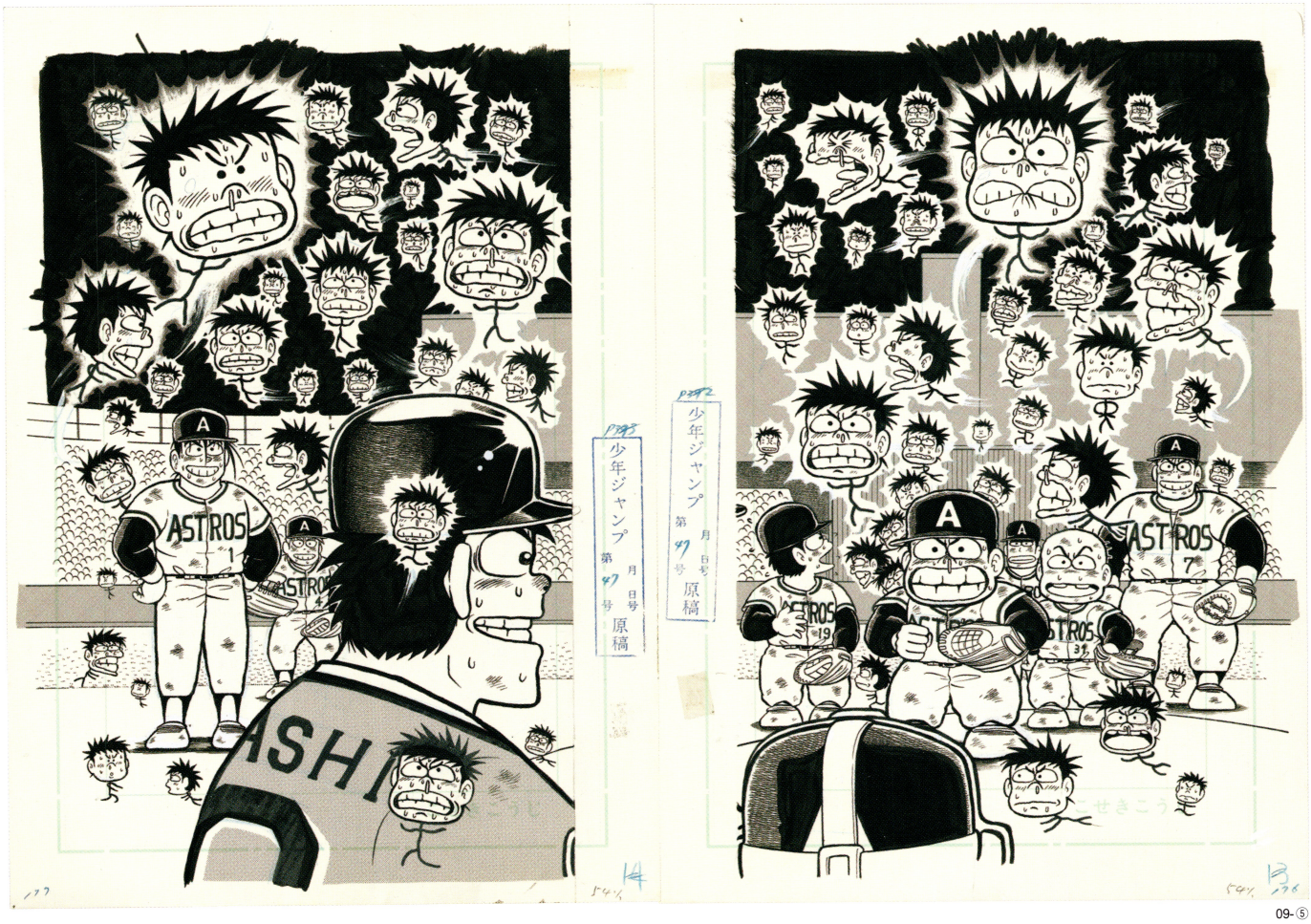
何をやってもダメな山田太一は、少年時代から憧れていた三原が率いる「日本プロ野球界の排せつ物」と呼ばれる超弱小球団「アストロズ」に入団。三原や弟・泰二と共にアストロズ優勝を夢見て奮闘する。夢に向かって不器用ながらもひたむきに努力する太一の姿が感動を呼んだ。

Taichi Yamada can't do anything right. One day he decides to join the Astros, a pitiful baseball team infamously known as "the excrement of Japanese pro baseball." The team is managed by Mihara, a man Taichi has admired since his childhood. Mihara and his younger brother Taiji dream to one day turn the Astros into a championship caliber team. Readers of this series were moved by Taichi, who presses on with great effort to reach his dream in spite of his clumsiness.

09-③


な…なあ あいつ もう30回以上走ってんだろ……
ゴロ
ゴロ
あ…ああ
て…てえことは……
ハー
ハー
せ…千五百メートル以上を全力で…
お…おいなにもここまで……
ふー
ふー
……
……
ダーン
い…いやだ……
ぜったい……だって……
おれはうかるまでぜったいやめない……
だっておれは
だっておれはアストロズにはいって
アストロズを…
アストロズを…
アストロズを…
アストロズを…
少年ジャンプ 第 月 日号 25 原稿
P98
少年ジャンプ 第 月 日号 25 原稿
P99
45
44

09-④


ASTROS
ASHI
少年ジャンプ 第 月 日号 27 原稿
P97
少年ジャンプ 第 月 日号 27 原稿
P96
14
13

09-⑤

究極!!変態仮面

あんど慶周 Keisyu Ando

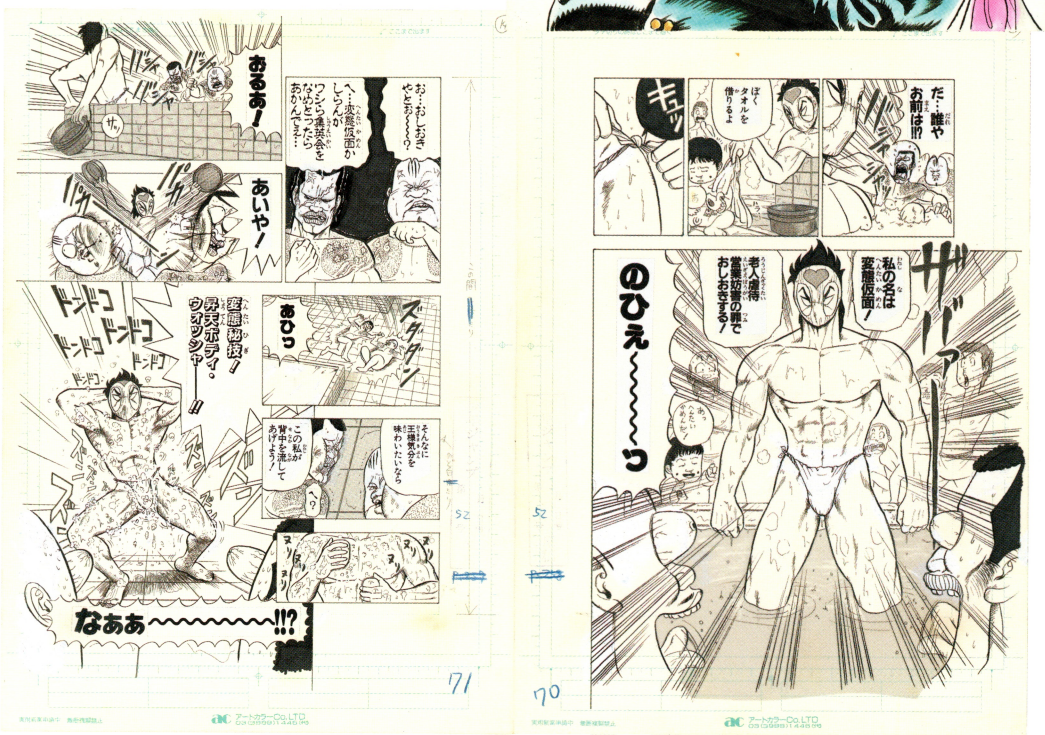
THE ABNORMAL SUPER HERO HENTAI KAMEN

「それは私のおいなりさんだ」——変態仮面・色丞狂介が悪を討つ!!

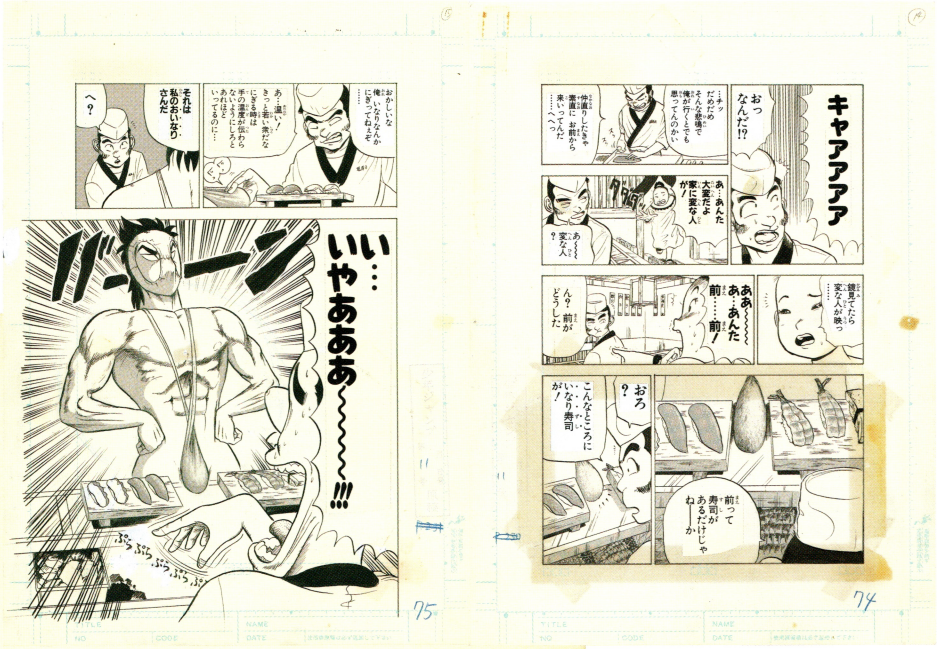
紅優高校の色丞狂介。彼は頭にパンティを被ると、父譲りの正義の血と母譲りの変態の血が覚醒し、正義の味方「変態仮面」に変身する。意中のクラスメイト姫野愛子のパンティを手にしたその日から、狂介の戦いが幕を開ける。変態秘技が大炸裂した超衝撃作！

Kyosuke Shikijo is a student at Koyu High School. But when he wears girl's panties on his head, it awakens the righteous blood of his father and perverted blood of his mother, transforming him into Hentai Kamen - Perverted Hero of Justice. Ever since that fateful day he obtained the panties of classmate and crush Aiko Himeno, Kyosuke has been steeped in battles with the forces of evil. An over-the-top gag manga exploding with remarkably dirty "hentai" techniques!

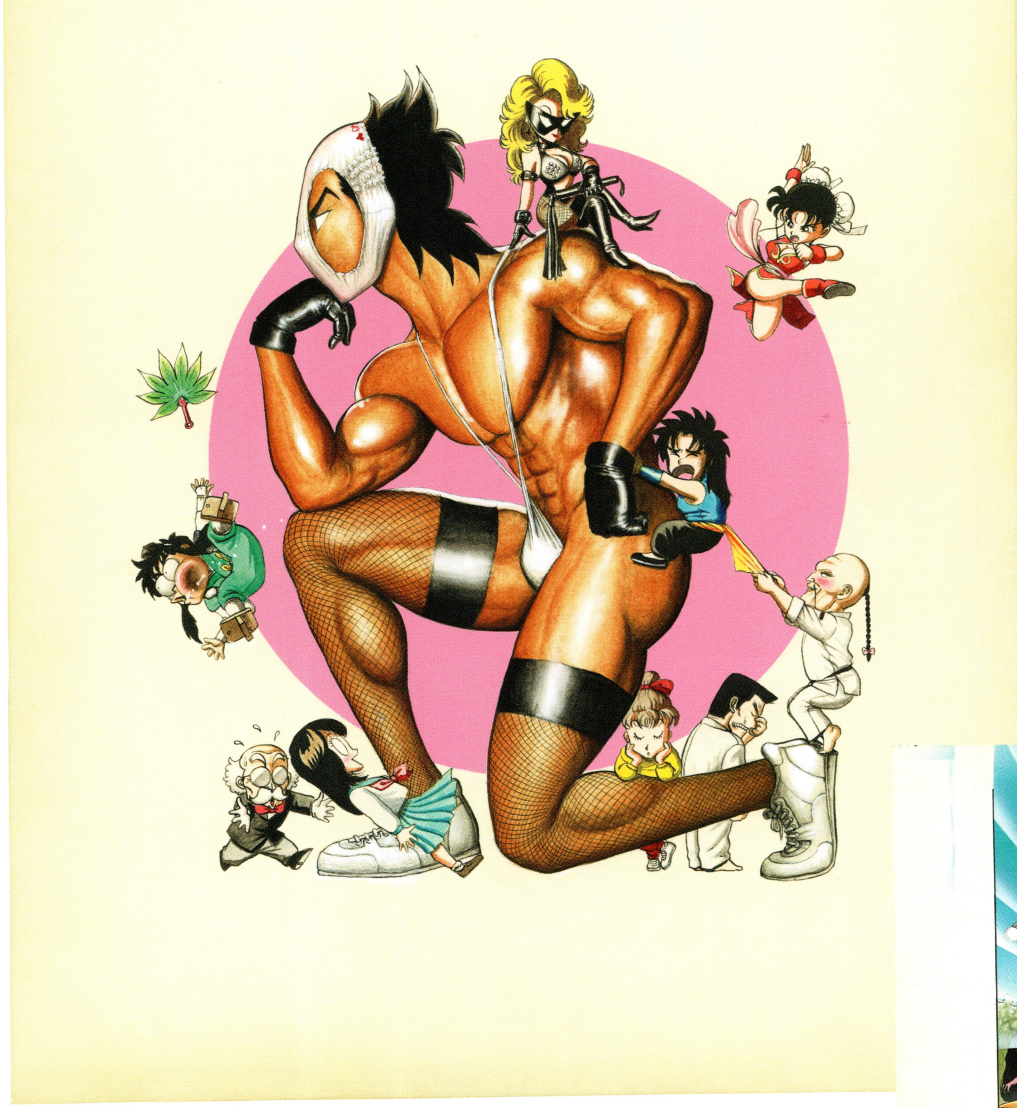
10-①



10-②


キャアアアア
おっ なんだ!?
ああ…あんた 大変だよ 家に変な人 が!
あ…変な人 ?
鏡見てたら 変な人が映っ ……
ああ…あんた 前……前!
ん? 前が どうしたン
前って 寿司が あるだけじゃ ねーか
おろ ?
こんなところに いきなり寿司 が!
おかしいな 俺にきってねーぞ
あっ…通い! きっと通い寿だな 生の重厚が伝わら ないほどにうまそ いってるのに……
それは 私のおいなり さんだ
へ?
いい… いやああ〜〜〜〜!!!
バーン
ぶっ ぶっ ぶっ ぶっ

10-③



10-④

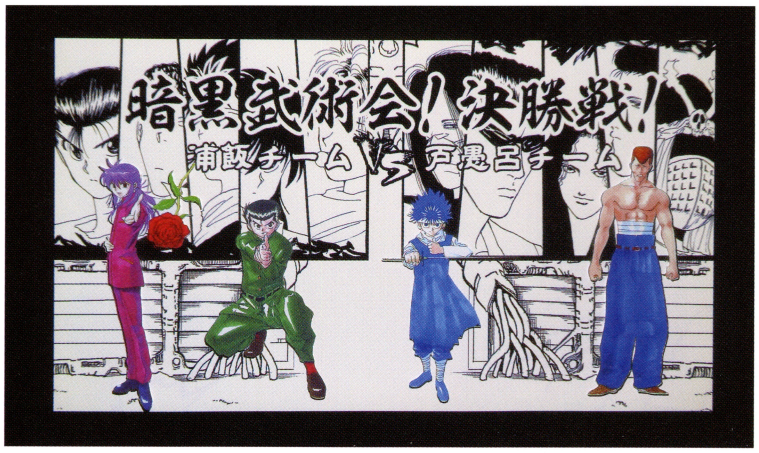
きょ…
狂介!!

10-⑤

幽☆遊☆白書

冨樫義博 Yoshihiro Togashi

YuYu Hakusho



Underworld Detective Yusuke Urameshi fires glowing spirit energy from his finger called a Rei-Gun, taking on wicked yokai spirits in spectacular battles!

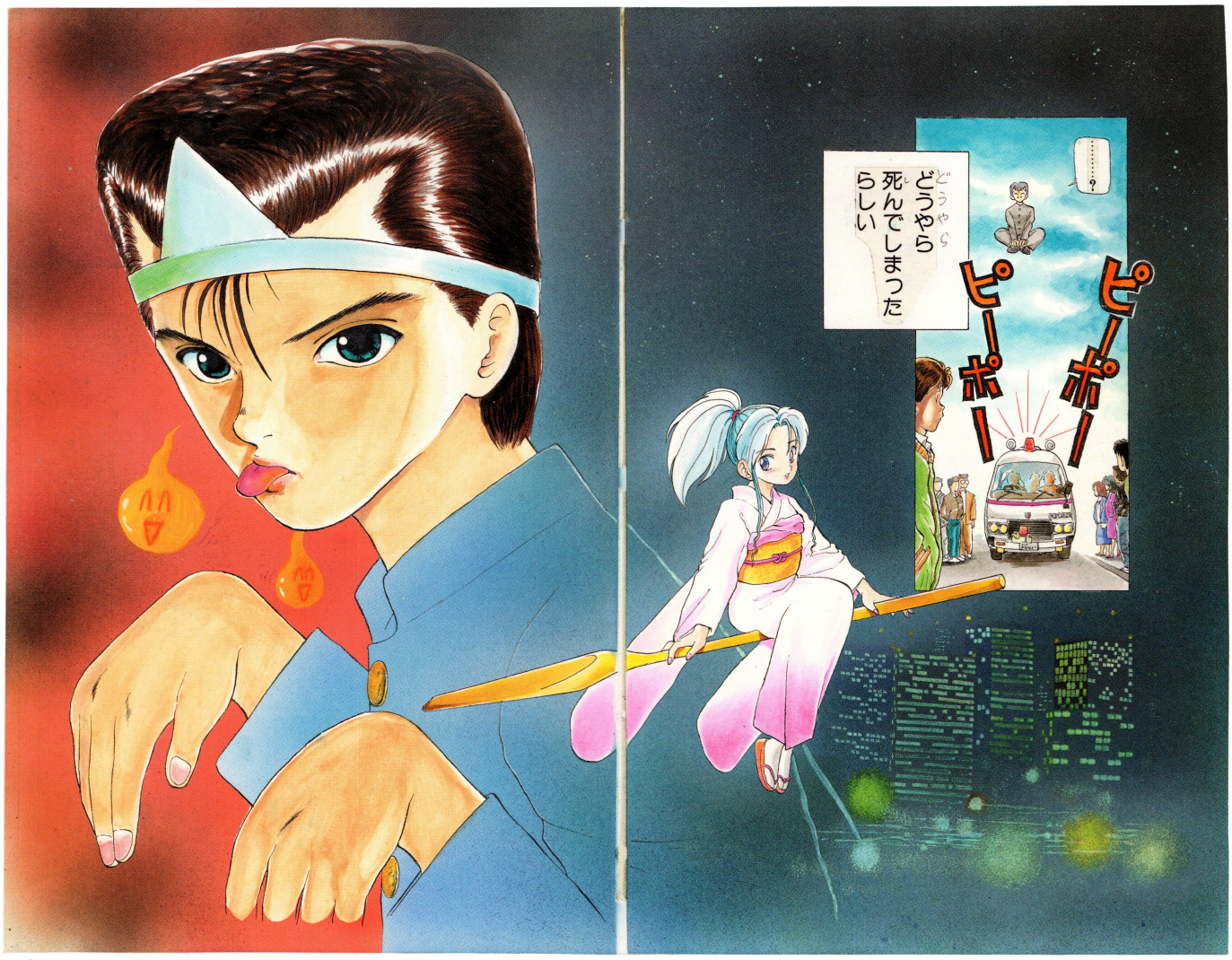
Teenage delinquent Yusuke Urameshi is struck and killed by a car while attempting to save a child's life, but is then resurrected and sent back to the human realm as an Underworld Detective. Yusuke works with Kuwabara, Kurama, and Hiei to solve various incidents triggered by evil spirits, but the intensity gradually increases as he battles powerful enemies in the Underworld and Demon World, such as Toguro and Sensui. This manga was a hot topic of discussion among readers since first being serialized, and even received the 39th Shogakukan Manga Award. In 1992, it was made into a TV anime that received high ratings, not only becoming a hit in Japan, but in many countries around the world. Today the series is a part of various collaborations, and maintains a deep-rooted popularity.

指に光るは霊丸！
霊界探偵・浦飯幽助と妖怪の壮絶なバトル!!

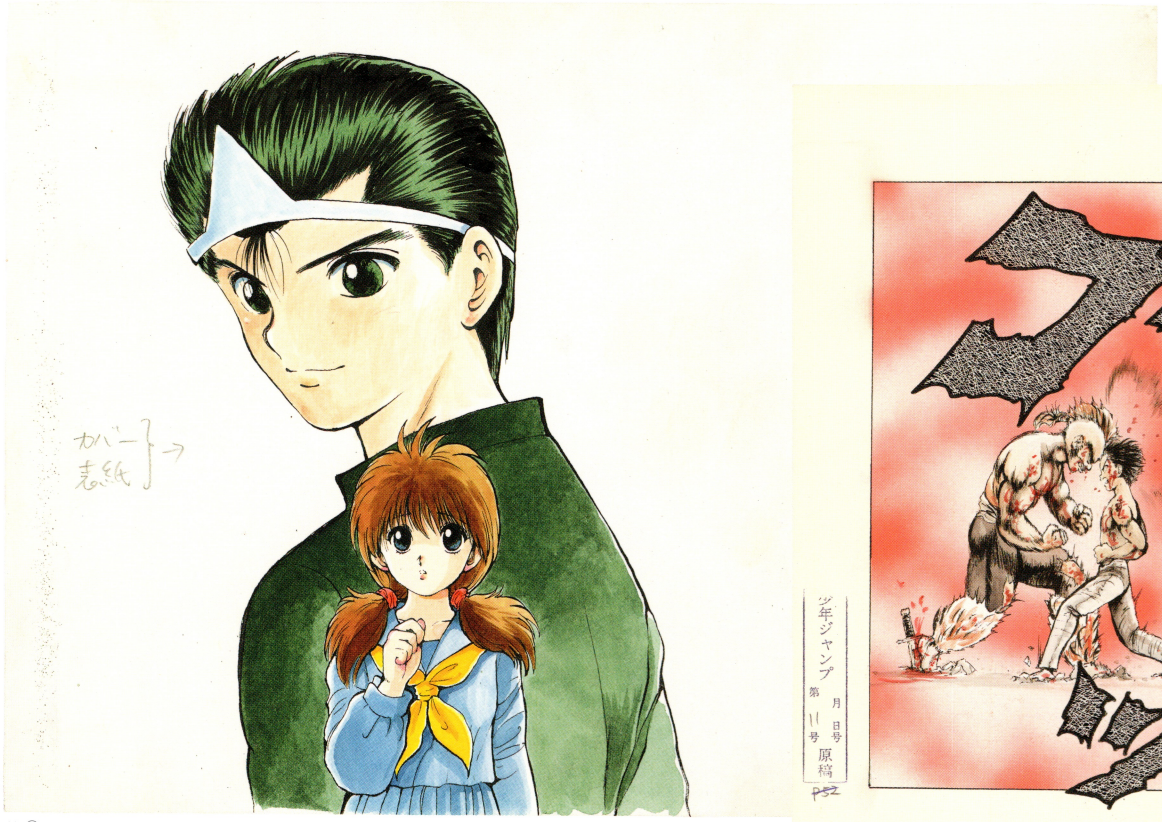
車に轢かれそうになった子どもを庇って死んだ不良中学生・浦飯幽助は、霊界探偵として現世に蘇ることに。凶悪な妖怪たちによる事件を桑原、蔵馬、飛影たちとともに解決していく幽助だが、戦いは次第に戸愚呂、仙水といった強大な敵を相手に、霊界、魔界をも巻き込み激化していく。連載当初から話題を呼び、第39回小学館漫画賞を受賞。1992年にスタートしたテレビアニメは高視聴率を記録し、日本だけでなく世界的な大ヒットとなった。今なお様々なコラボが展開されており、根強い人気を誇っている。

11-①

11-②

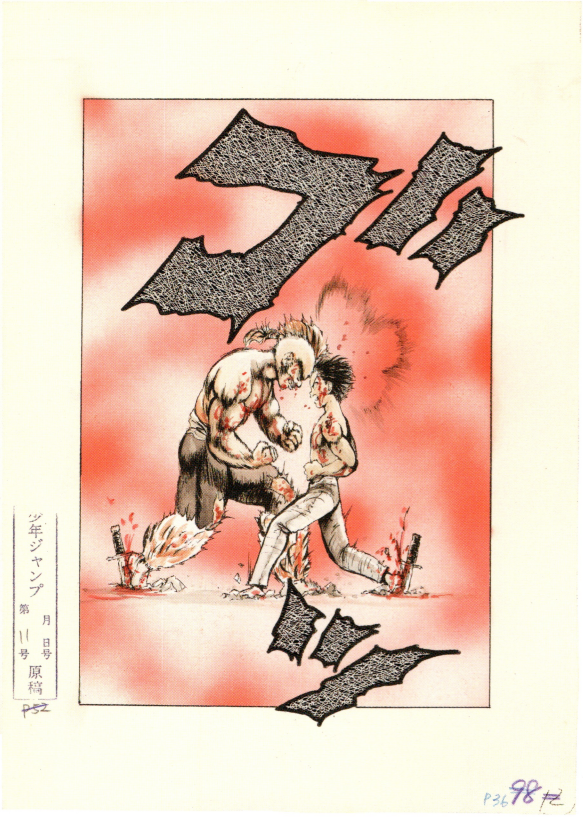


11-③



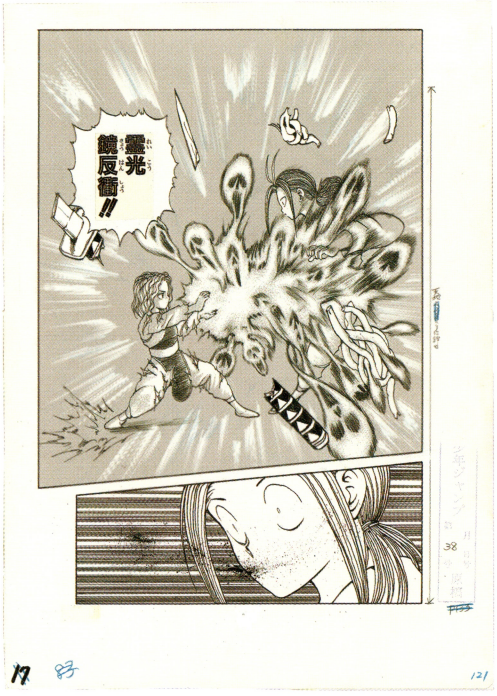
11-⑤

11-④



11-⑥

11-⑦


霊光鏡反衝!!

11-⑨

霊光弾!!
少年ジャンプ 第 月 日号 24号 原稿

11-⑧

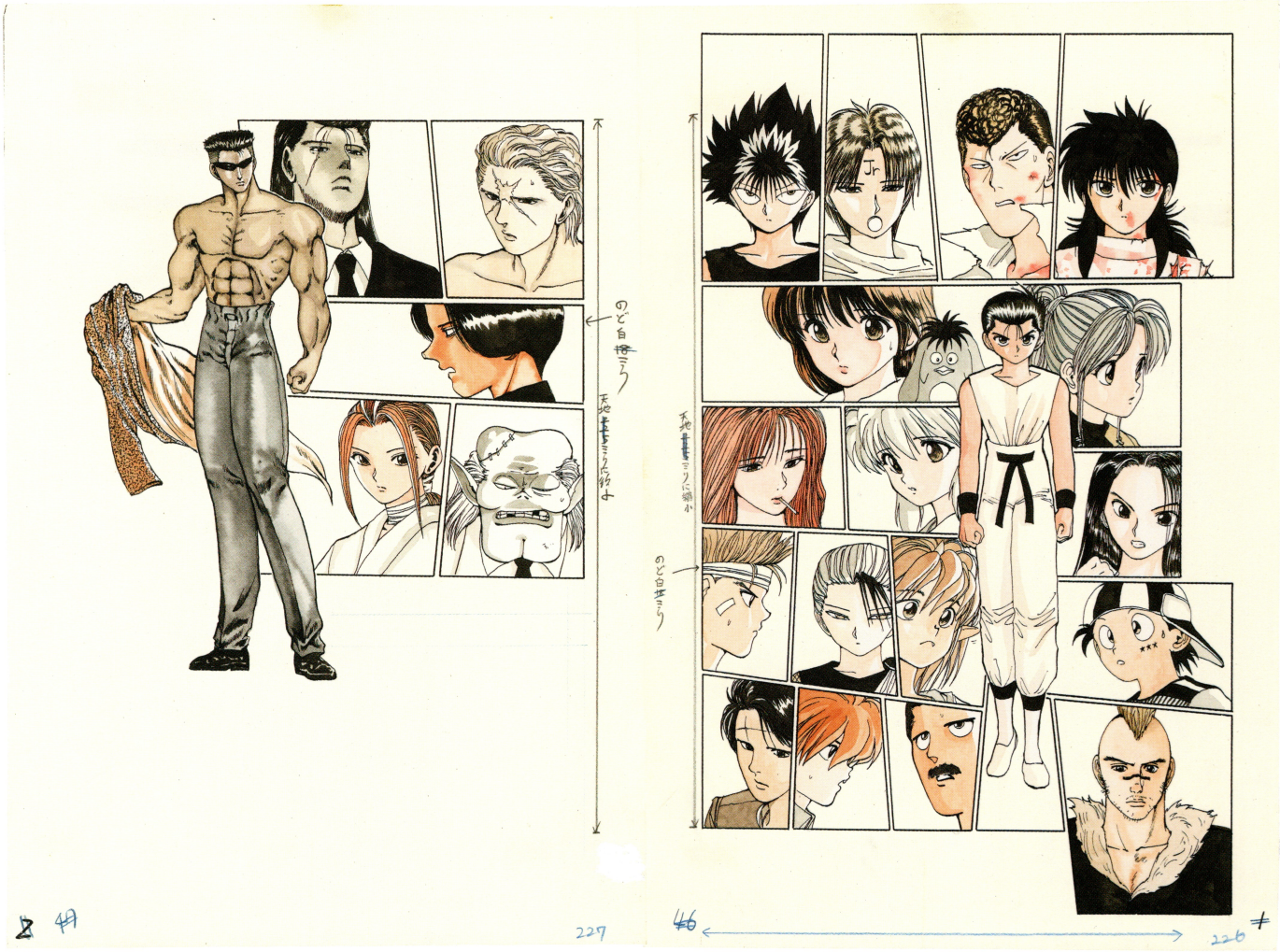
むっ
もう後もどりはできんぞ
巻き方を忘れちまったからな
少年ジャンプ 第 月 日号 51号 原稿

11-⑩

11-⑪

11-⑫

11-⑬



11-⑭

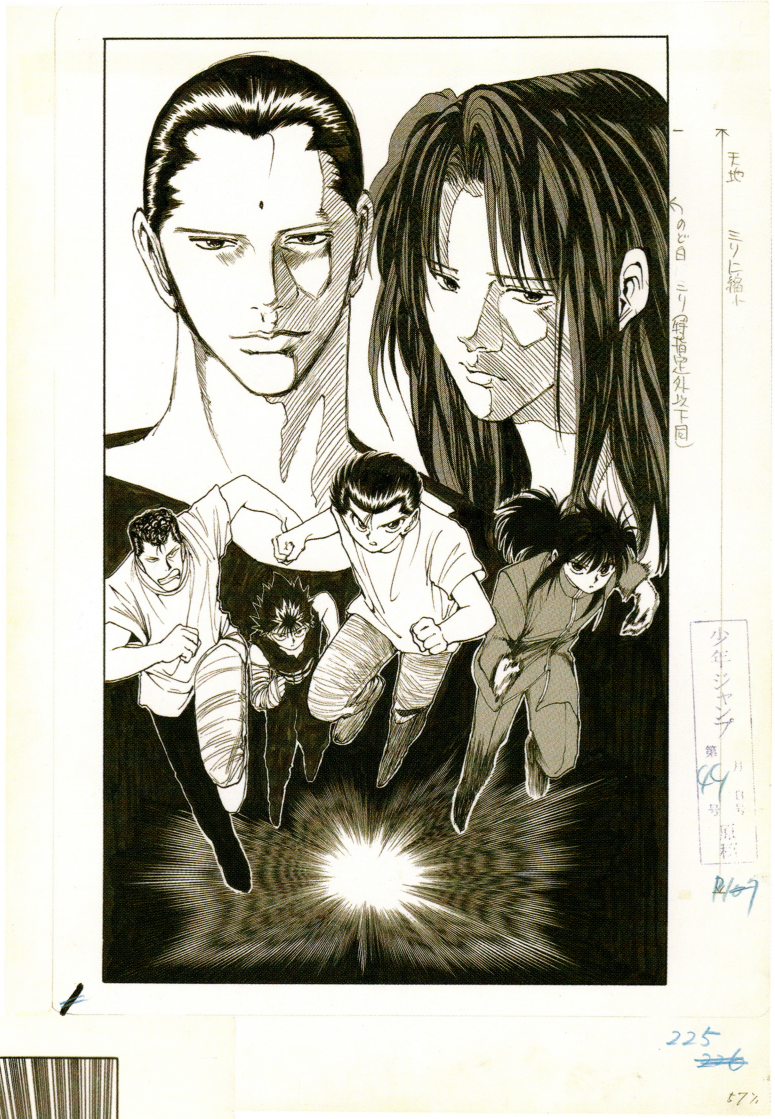
11-⑮

おまえもしかしてまだ
自分が死なないとでも思ってるんじゃないかね？
フ
どうやらかけは私の勝ちのようだ
強すぎる!!
がはっ
が

11-⑯

うおおくらいやがれ!!
ぬううううんン

11-⑱



11-⑰

11-⑳

11-⑲

11-㉑

11-㉒

レベルE

冨樫義博 Yoshihiro Togashi

常に最悪のケースを想定しろ
奴は必ずその少し斜め上を行く!!

高校進学を機に一人暮らしをすることになった筒井雪隆は、引っ越し先の部屋でくつろぐ謎の男と遭遇する。なりゆきから２人の奇妙な同居生活が始まるが、男の正体は、天才的な頭脳と宇宙一迷惑な性格を併せ持つドグラ星の「バカ王子」――つまり宇宙人だった。王子が起こすはた迷惑な騒動に、地球人と異星人が巻き込まれていく様子がオムニバス形式で描かれる。コミカルかつ個性的なキャラクターと、巧みなストーリー展開で人気が加速した。

Yukitaka Tsutsui decides to move to his own place for high school, and finds a mysterious man relaxing in his new room. The two end up living together, but the mysterious man is actually the highly-intelligent, super annoying Prince Baka from Planet Dogura. In short, he's an alien. The manga is written in omnibus format, introducing various humans and aliens getting annoyed and caught up in Prince Baka's troublesome activities. Its humorous style, unique characters, and clever storylines led to a boost in popularity.

12-①

12-②

12-③

12-④

冨樫義博

Yoshihiro Togashi

漫画家 × 週刊少年ジャンプ

Interview

「『僕は最初から少年ジャンプでした』って、胸を張って言えないところが、自分の中にあります」

冨樫義博はそう話す。

実際にはジャンプでデビューし（「週刊少年ジャンプWinter Special」でデビュー）、今もジャンプで描き続けている生粋の「ジャンプ作家」であるにも関わらず、だ。

「デビュー前からもちろんジャンプは好きだし、少年漫画も好きなんですけど、『ガロ』や『花とゆめ』も好きだったりして、そうじゃないものにも、気持ちが根強くあった。最初に応募したのも青年誌のヤングジャンプですしね。自分の中に陰と陽があるんです。結果的にジャンプという陽のほうの雑誌に来ましたけれど、陰も大事というふうにはずっと思っています。だから、ジャンプに籍は置かせてもらっているけれども……なんだろう、生え抜きという意識は持てないんですよね」

90年代、ジャンプの最大部数がニュースになっている時も実感は薄かったという。

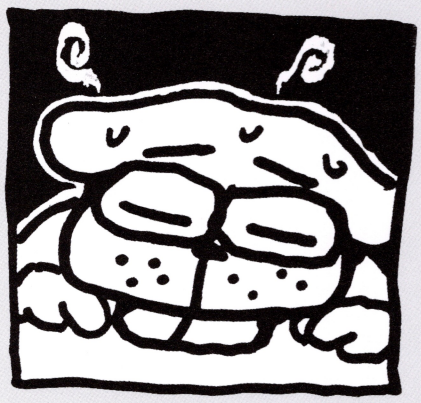
「これはすごいことなんだな、とは思っていました。でも正直に言うと、どこか他人事なんですよね。その中に自分がいて、その一端を担っているとか、俺が頑張ればもっと部数が上がる、みたいなことは考えられなかった。いつかは下がる時が来るものにあんまり踊らされたくないというか、『調子こいてるな』と自分から突っ込まれたくないというのもありました。なるべく熱のあるところから遠ざかろう、としていましたね。僕がそう考えるくらいにすごい状況だったんだろうな、と思います。……ややこしい考え方ですね（笑）」

他の連載陣たちとの交流も「なければないだけよかった」。

「雲の上の人として、遠くから見ていたかった。漫画以外のことで話をするような〝生きている人〟としてつき合うということは一切考えていなかったですね。子供のころに『アイドルはトイレにも行かない』みたいなことを思うように、作家さんをファンタジーとしてとらえていました（笑）」

そんな冨樫が苦手としていたのが、新年号の表紙に掲載される、連載陣の集合写真の撮影。

「集まることも、写真を撮られることも苦痛でしたね。僕らのころは、F1のレーシングスーツみたいなものを着るくらいでしたが、もし、例えばふんどしだとか肌の露出の多いものを着させられることになったら、もうジャンプで描くのはやめようと思っていました（笑）」



1990年より『幽☆遊☆白書』の連載を開始。その後も1995年から『レベルE』1998年から『HUNTER × HUNTER』を連載し、いずれも人気作品となっている。

Togashi's "Yu Yu Hakusho" began serialization in 1990. This was followed by "Level E" and "Hunter × Hunter," serialized from 1995 and 1998 respectively, both of which were big hits.

ジャンプは、代えのきかない場所です

Shonen Jump is irreplaceable.

『幽☆遊☆白書』は、途中からバトルに移行すると決めていた

初連載は、冨樫いわく「失敗の記憶しかない」ラブコメ『てんで性悪キューピッド』。

「当時は、ほかの作家さんたちの強さみたいなものしか感じなかったです。自分がこの中の誰から票を取って残れるのか考えても、誰もが強くて残れる気がしなかった」

だが連載が終わってすぐに「また描きたい」という気持ちが沸きあがる。

「ラブコメを描くのに、背伸びして、自分の実力以上のものをやろうとしていた、と気づいて。だったら次は、まず自分の好きなものを織り込んだ上で、人気を取れるものをやろうと思ったんですよね。それを突き詰めて考えていくと、バトルに行き着いた。ジャンプの看板作ってやっぱり〝戦っている〟ものなんですよ。自分も一度はその分野で勝負してみたい、と思いました」

バトルものとして構想したはずの『幽☆遊☆白書』だったが、スタートからしばらくは、バトルの展開はなく、ハートフルな読み口の物語が続く。

「初めてのバトルものなので、担当さんも不安だったみたいなんですよ。なので『最初は〝いい話〟をやれるだけやって、30話目くらいからバトルに移行します』というところまで含めて話して、オーケーをもらった感じでした」

最初から、戦略的に組み立てて、連載に臨んでいたのだ。

「お手本は『キン肉マン』。初めはギャグとしてスタートして、途中から超人オリンピックにドンと行く。まずはキャラを立てて、読者がある程度思い入れを持ってくれるところまで行けたら、その後で緊迫したバトルの中に置いてみる……それがおもしろいんだということに気づかせてくれました」

冨樫の狙い通り、バトルを描き始めると、アンケートの票数が劇的に伸び、『幽☆遊☆白書』は大人気作となる。飛影と蔵馬、2人のキャラクターに、主人公・幽助にもひけをとらないほど多くのファンがついたことも、ヒットの大きな要因となった。

「蔵馬のほうは僕の中でも人気が出るかなと意識して描いたところはあったんですが、飛影のほうはそうではなかった。狙いは関係なしに、封印されてるものを解放するとすげえ力が出る！みたいな、純粋に自分がかっこいいなと思っているものを……〝中2〟のかたまり（笑）みたいなものを出していたんだと思います」

連載の終了は、自ら決めた。もちろん編集部から止められはしたが、「自分が連載をやめても代わりはいるだろうと思っていましたから」と冷静だ。

「僕の描いている作品には、もちろん自分の好きなものをぶち込んではいるんですけど、ある程度ジャンプに元々あるひな形を踏まえて作っているものなんですよ。だから、本当の天才である鳥山（明）さんが連載をやめると言い出すのと、僕がやめると言い出すのでは、ちょっと質が違うなとわかっていました。まあ、言い方としてあまりにもドライかなとは思うんですけど（笑）、当時はそうだったと思う。だから、『代わりのない作品』を描きたいというのが目標になりました」

そう考えるようになった冨樫が「票をとらないようなものを描きます」と編集者に宣言して始めたのが、『レベルE』。

「何も説明せずにそう言ったので、驚かれました（笑）。最初からメインの連載ではない、というつもりで始めたんですよ」

『レベルE』は『幽☆遊☆白書』とはまったく色の違う、オムニバス形式のSF作品だ。

「前の連載では見せられなかったことを、ここで読者に見てもらいたかったんです。きっちりストーリーを構築してちゃんとまとめることができますよ、と。次の作品を、自分が読んでほしいと思う人たちに読んでもらうためには、僕の漫画のパブリックイメージを壊す……というと大げさですが、『幽☆遊☆白書』で見せた面とは違う面があるということを見せなければ、と思った」

冨樫が、常に「作家としてどうあるか」を見据え、戦略的に考え続けていることがよくわかる。

こうして「次の作品」、今なお続く『HUNTER×HUNTER』が、冨樫の戦略通り誕生することになる——。

怨爺みたいに、見た目は老人になっても中身は子供のまま、ここで遊んでいたい

30年近くジャンプで連載し続けている冨樫にとって、ジャンプとはどんな存在なのだろう。

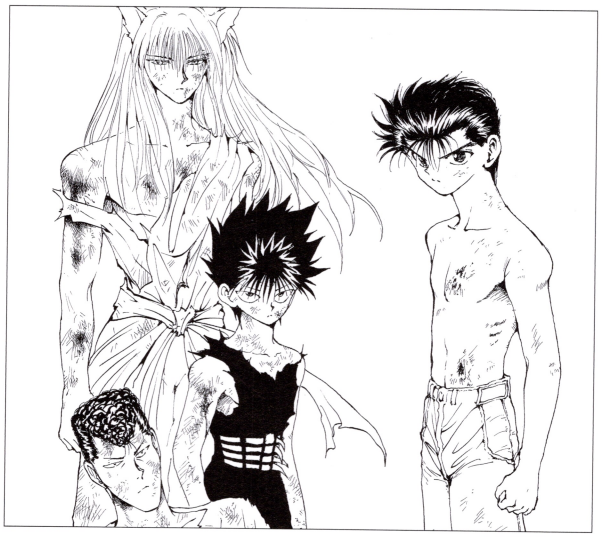
「ほかに代えのきかない場所。ちょっとかっこつけた言い方だと、最適な〝遊び場〟というか……。アンケートで票がとれなかったら即終了、っていうシステムが、ゲームっぽいですよね。票さえ取れば、この世界で生きていける、というわかりやすさがいい。僕にとってジャンプは、その感覚と、憧れみたいなものがうまく合致した場所なんです」

読者でいたころから今まで、その気持ちは変わらないという。

「基本的に、自分の人生を他人事のように感じてきたんですよ。田舎の出身で、しかも長男なので本来なら就職できなかったら周りに顔向けができない、とか思いそうなものなんですけど、一切そう感じることもなくて。大学2年生くらいからは、最終的にはどうなってもいいというか、社会不適合者なんだな自分は、という感じがむくむくと出てきて、それを楽しむようになっていましたね（笑）。ジャンプのシステムは読者の時から知っていましたし、きっと自分のような社会に適合できない人がたくさんいるだろうから、そこに加わってゲームを楽しもう、というような気持ちでした。ただゲームへの参加資格として票はとらなきゃいけないよ、と」

実際参加してみたら、どんな人たちが？

「いやあ……みんな思っていたのと違っていました（笑）。1番長くいる秋本（治）先生なんて、むしろものすごく真っ当な方で。しかも職員室みたいなところはありますしね……編集部は、ちょっと汚い職員室です（笑）。行けば、怒られる場所。なので、なるべく編集部とは関わらないようにしようと（笑）。でもジャンプはいつまでも……（『幽☆遊☆白書』の）怨爺みたいに、見てくれは老人になっても、中身は子供のままで、ここで遊んでいたい、そう思わせてくれる場所です。読者の方にもまだここにいてほしいなと思われるような作品を描き続けていたいですね」



冨樫義博にとって「週刊少年ジャンプ」とは？

ずっとここに居続けたいと思わせてくれる、遊び場です。

※週刊少年ジャンプ展VOL.3にも冨樫義博インタビューを収録予定
※このインタビューは2017年11月に行われたものです

Yoshihiro Togashi × SHONEN JUMP

Shonen Jump is irreplaceable.

"Being with Shonen Jump from the beginning isn't something I can say with confidence."
So says Yoshihiro Togashi.
But the truth is that, not only did he debut with Shonen Jump (with a manga serialized in their Weekly Shonen Jump Winter Special), but he continues to write and draw for them to this day, making him a Shonen Jump manga artist through and through.
"I always liked Shonen Jump even before my debut, and boys' comics in general, but my interests were also firmly rooted in Garo, Hana to Yume, and those types of magazines. The first manga job I ever submitted for consideration was for Weekly Young Jump (a magazine geared towards young adult males). There's sort of a yin and yang in me. The yang side led me to Shonen Jump, but the yin side has always held some importance to me as well. So even though I'm a part of Shonen Jump, somehow I don't feel like it defines me."
When news of Shonen Jump's record sales was big in the 1990s, it didn't really hit home for him.
"I thought it was pretty amazing. But honestly, I didn't feel like I was a part of it. It didn't seem as if I played a role in that success, or that I could increase sales even more if I worked hard enough. I guess I wasn't really wrapped up in all the hype because I knew the day would come when sales would fall again, and I didn't want to get swept away by it all. I would distance myself from all the craziness and excitement. Holding that philosophy in and of itself was pretty amazing to me. I know. It's a pretty convoluted way of thinking, isn't it? (laughs)"
He explained that he wanted to keep his distance from other manga artists at Shonen Jump.
"I wanted to look at them as perfect in every way, and not dig any deeper. Basically, I didn't want to discover a human side to them, by talking about anything that wasn't manga related. Just as a child might think their idol never has to go to the bathroom, I had this fantasy about manga artists being perfect (laughs)."
Because of this, one of the things Togashi dreaded was the annual group photo with all the manga artists, to be posted on the cover of each New Year's edition.
"I had a hard time meeting up with them, and having my picture taken like that. Back then we used to dress up in Formula 1 racing suits or similar costumes for the picture. But I thought if they ever made me wear something more revealing, I'd have to up and quit working for Shonen Jump (laughs).

I decided to gradually develop "Yu Yu Hakusho" into a battle manga.

Togashi only has memories of failure regarding his first serialized manga, a love-themed comic called "Ten de Showaru Cupid."
"Back then, I felt really intimidated by the other manga artists, because of how powerful they were. I remember thinking I had to steal some fan votes from one of them just to stay alive in the business, but they were all too powerful to touch, so the desire to keep it running wasn't there."
But after the series ended, he immediately had the desire to start writing and drawing again.
"With the love-themed comics, I felt as if I was biting off more than I could chew, because I was trying to do something beyond my abilities. So for my next one, I wanted to work on something I actually enjoy that could gain popularity. Eventually I realized it would be a battle-themed comic. After all, battles are a staple of Shonen Jump stories. So I thought I'd try my luck in that field to see what happens."
"Yu Yu Hakusho" was supposed to be a battle manga, but there weren't any battles early in its run. Instead there were good, heart-felt stories.
"My supervisor was uncomfortable with me doing this, since it was my first battle manga. So instead, he asked me to start out with a 'good story,' and eventually transition to battles from the 30th volume or so. I agreed to do this to get the green light."
It was built up strategically from the beginning for serialization.
"'Kinnikuman' is a good comparison. It started out as a gag manga, but eventually they had the Chojin Olympics. The thinking behind this is to build up the characters first, so the readers gain a certain amount of familiarity with them, and once that is established, put them in tense battle situations. I was pretty impressed with this formula after seeing it work."
Just as Togashi had planned, once he began to illustrate battles, he gained a huge amount of reader votes, and "Yu Yu Hakusho" became a massive hit. A major reason for its success was due to the amount of fan interest in Hiei and Kurama, two lesser characters that were just as popular as the hero Yusuke.

"I always had a feeling Kurama would be a fan favorite when I was drawing them, but I never thought that about Hiei. With no particular goal in mind, I thought freeing up this passion sealed inside me would lead to amazing things. I was really focused on what I thought was cool rather than what others might think (laughs)."
Togashi determined when to cancel the series himself. Of course, the Editing Department tried to get him to reconsider, but he calmly explained that some other manga will just take its place when it's canceled.
"Obviously I put a lot of my own flavor in the manga I write, but I also make sure to add some of the traditional elements that make Shonen Jump what it is. So when I say I want to stop writing a manga, it's a lot different than if a true genius like Akira Toriyama announces the same thing. I guess it was a little cold of me to say it like that (laughs), but that's really what I thought back then. After that, my goal was to create a manga that was truly irreplaceable.
Once Togashi had established that goal, he announced to the Editing Department that he would create a manga that won't get reader votes. And that manga was "Level E."
"I told them this without any explanation, so they were pretty shocked (laughs). From the beginning, I had no desire for this to be a feature manga in the magazine."
Level E was a lot different than "Yu Yu Hakusho," in that it was a sci-fi manga drawn in omnibus format, meaning each volume was an independent story with different characters.
"I wanted to show the readers something I was unable to give them in my previous works, by showing them I could construct a story and tie it all together with no loose ends. In order for readers to experience something that I'd want to read myself, I'd have to break away from the mold I was publicly recognized for as a manga artist, and show them something completely different than 'Yu Yu Hakusho.'"
Togashi continued to think strategically in terms of how he was perceived as a manga artist.
And this is how his next work "Hunter × Hunter" was born, which is still in serialization today.

Just like Onji, no matter how old I look,
I'm still a child at heart, who wants to keep playing here.

Togashi has been doing Shonen Jump manga continuously for nearly 30 years, so I asked him what Shonen Jump means to him.
"It's irreplaceable. To put it differently, I guess I'd call it my playground. Almost like a game because of the system in place. If you don't get the reader votes, you're done. But if you do get the votes, you can survive in this world. It's very cut and dry. I've managed to perfectly balance that feeling with a sense of admiration for the company."
He's always felt this way about Shonen Jump, from his days as a reader to where he is now.
"Generally, I feel like I'm living someone else's life now. Since I was born in a small town as the eldest son, you'd think I'd feel ashamed if I didn't secure some sort of 9-to-5 career, but I've never felt that way. In my second year of college, I realized I'm sort of an outcast when it comes to what society expects of you, and I've learned to enjoy that character trait of mine (laughs). I've known about Shonen Jump's system since my days as a reader, and I assumed there were a lot of social outcasts working there like myself, so I wanted to enjoy the game too. But in order to participate in the game, I knew you have to get votes."
When he actually joined "the game," what sort of people were there?
"Well, they were all a lot different than I assumed (laughs). Osamu Akimoto, the manga artist with the most seniority, is a remarkably decent person. And some of the offices feel like a teacher's room to me. The Editing Department is like a messy teacher's room (laughs). If you go in there, you'll get scolded. So I made a point to steer clear of the Editing Department as much as possible (laughs). Just like Onji (from "Yu Yu Hakusho"), no matter how old I look, I'm still a child at heart, who wants to keep playing here. That's what Shonen Jump is to me. And I strive to keep creating manga that reader's love, so they hope I'll stick around."

What is Weekly Shonen Jump to Yoshihiro Togashi?

It's a playground that I never want to leave.

**Yoshihiro Togashi interviews are also scheduled to be compiled for Weekly Shonen Jump Exhibition VOL. 3.
*This interview was conducted in November 2017

ろくでなしBLUES

森田まさのり Masanori Morita

Rokudenashi BLUES

Onizuka, Yakushiji, Kasai, Kawashima... One brutal fight after another with the toughest of rivals!

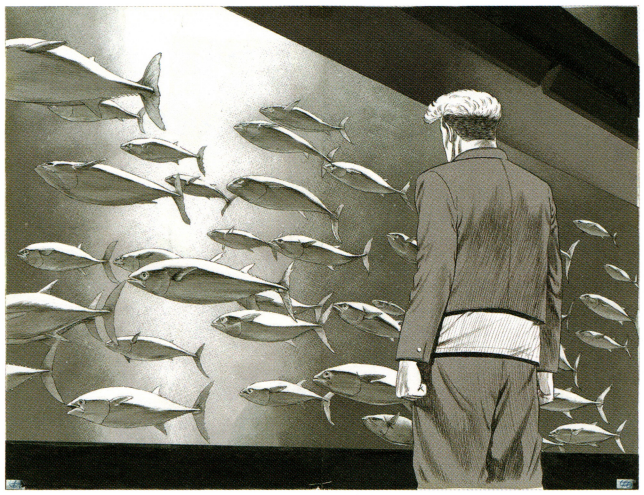
The daily struggles of delinquent high school youth take a turn for the worse, setting the stage for fierce battles to ensue. Taison Maeda is a student at Teiken High School. Book smarts aren't his thing, but he knows how to handle a fight. The story is full of teenage drama that actual high school students experience in life, touching on love, friendship, and other such themes, filling readers with enthusiasm. Taison is one of Tokyo's 4 Heavenly Kings, with Onizuka, Yakushiji, and Kasai appearing as the other three. Their roles took the manga's popularity to new heights. Powerful battle scenes interlaced with a realistic literary style, psychological descriptions, and fighting techniques solidified the manga's hit status, bringing readers to the pinnacle of excitement. A humorous, short spinoff of the series called Rokudenashi Buru-chu was released later, featuring miniature versions of the characters, also finding notable success.

鬼塚、薬師寺、葛西、川島…。好敵手たちとの死闘につぐ死闘！

不良高校生たちのケンカの日々を描いた熱い展開はさらに勢いを増し、新たな激闘が始まる――。帝拳高校の前田太尊は、アタマは悪いがケンカは強い。友情、恋愛など、等身大の高校生たちを描いた青春ドラマに、読者は熱狂した。さらに太尊・鬼塚・薬師寺・葛西ら東京四天王が登場し、より一層人気が過熱。リアルな筆致での心理描写、格闘技も織り交ぜた迫力のバトルは大反響を呼び、読者の興奮も最高潮に！また、登場キャラクターが全員2.5頭身のギャグ短編『ろくでなしぶるーちゅ♡』も人気になった。

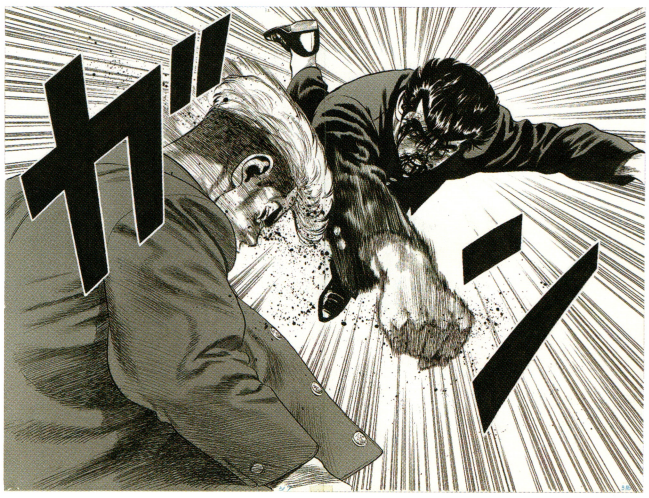
13-①

13-②



13-④

13-③

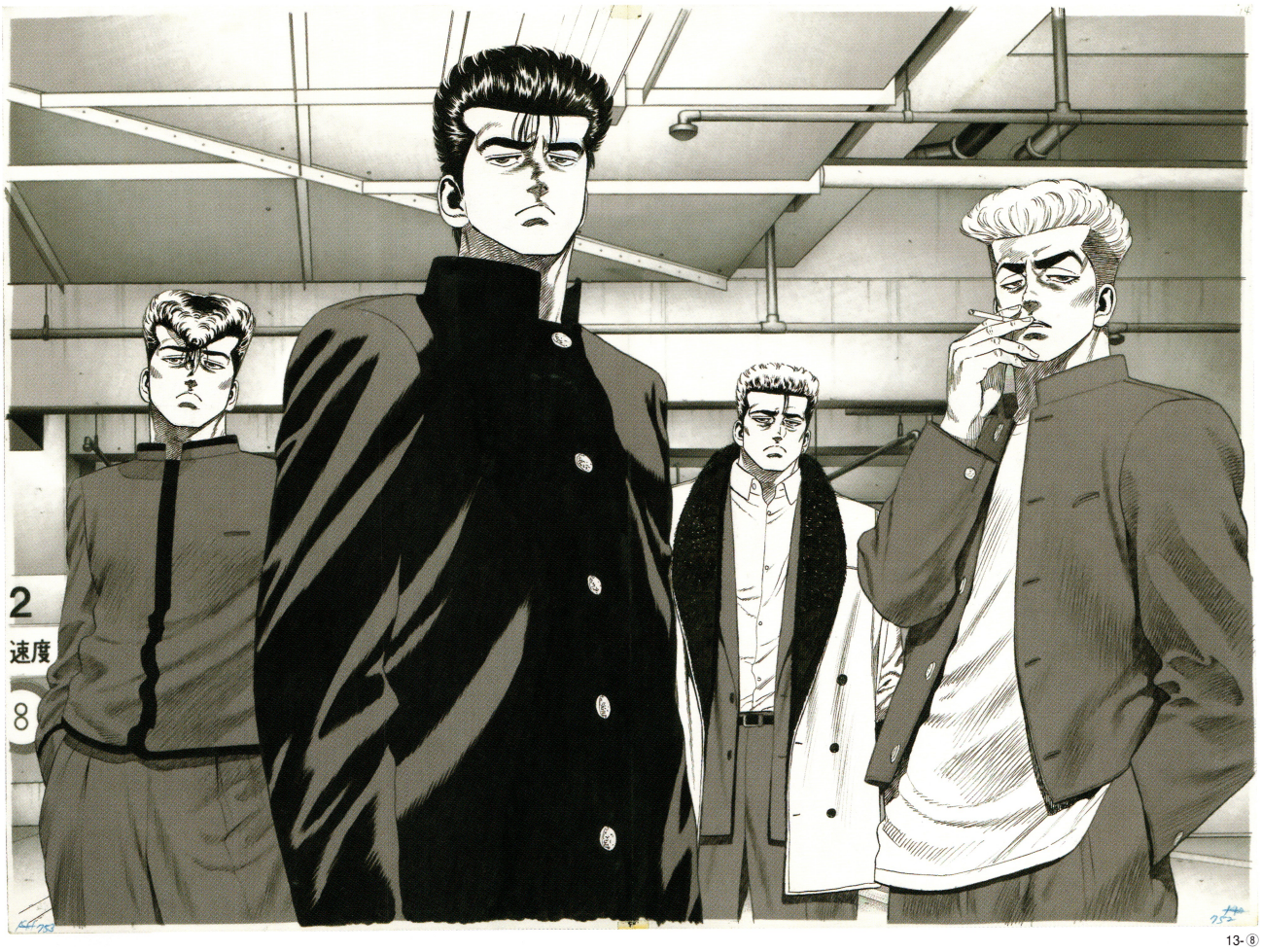


13-⑤

13-⑦

13-⑥

ろくでなしBLUES 35
ひとりで行くんじゃねーよ
おい
ジョージはさイいいな
お客様のご協力をお願いいたします
御注意申し上げます 4番ホーム 横須賀線 東京行きです
新宿方面ホーム 列車がまいります


2
速度
8

13-⑧

13-⑩

13-⑨

13-⑪

13-⑫

13-⑬

13-⑭

ROOKIES

森田まさのり Masanori Morita

14-①

生徒を信じ抜く熱血教師・川藤とニコガク野球部が目指す甲子園!!

まっすぐで熱い新任教師・川藤が二子玉川学園高校（ニコガク）で活動停止中の野球部を立て直し、不良高校生たちと甲子園出場を目指す。時代錯誤と言われながらも、夢や信念を説く川藤から発せられる言葉や、エネルギッシュなキャラクターは幅広い世代から支持を集めた。そのセリフの数々は、力強いメッセージ性が話題となり、名言として現在も語り草となっている。荒れた日々から次第に更生していく、高校生たちの心の葛藤も繊細に描かれた。連載終了後にテレビドラマ化、映画化され大ヒットした。

Straightforward, passionate teacher Mr. Kawato brings new life to a dysfunctional baseball club at Futakotamagawa High School (called Nikogaku for short), striving to reach the Koshien (National Baseball Championship) with a team of delinquent students. Perhaps seen as old-fashioned by some, the motivational words of Mr. Kawato on dreams and conviction, combined with his energetic character and delivery, have inspired fans of all ages. His spoken lines in the series often carry a strong message, and are still passed around as wise sayings in modern Japanese culture. The manga also takes a subtle, yet detailed look at the conflicts taking place in the minds of these high school students, as they gradually drift away from their rebellious lifestyles. It was made into a TV drama soon after serialization ended, and eventually made into a successful feature film.

14-②

14-③

14-④

14-⑤

14-⑥

14-⑦

14-⑧

森田まさのり

漫画家 × 週刊少年ジャンプ

Interview

Masanori Morita

1988年『ろくでなしBLUES』で初連載。1998年より連載の『ROOKIES』は実写でドラマ＆映画化され話題となる。その後、「ジャンプSQ.」や「ミラクルジャンプ」で原作も手掛けた。

Made his serialized debut with Rokudenashi BLUES in 1988. His popular ROOKIES, which began running in 1998, was made into a live-action TV series and movie. After, he created original works for JUMP SQUARE and MIRACLE JUMP.

「懐かしいなあ。1コマ1コマ、描いていた時のことを完全に思い出しますね」

『ろくでなしBLUES』連載第1回の載ったジャンプを見ながら、森田まさのりはそう語る。自分の昔の作品は恥ずかしくて見たくない、とページを閉じてしまう漫画家も多いが、森田は愛おしそうにページを繰る。

「いや、もちろん恥ずかしいですよ！でもこの時はこれですごく満足していたんですよねえ。毎週、掲載される幸せを感じながら描いていました。自分のページ見るのがとにかく大好きで。『へへっ、ジャンプに載ってる』みたいな（笑）」

『ろくでなしBLUES』は当時のジャンプには珍しい〝不良もの〟。だが森田自身は「全然不良じゃなかった」のだという。

「ケンカは1回しか負けたことがない。……1回しかケンカしたことがないから（笑）。高校を卒業してすぐこの世界に入ったので、ほかの社会を知らないんですよ。僕はファンタジーは考えられないので、現実的な話にするしかない。そうすると経験したことのある、高校を舞台にしたものにするしかないですよね。主人公はやっぱり元気なやつがいいし……と考えていって不良の話になっちゃいました。だからケンカのシーンは、本当に真似しないでほしいですね。絵はボクシングとか空手を参考にしてはいますが、内容は想像でしか描いていないので。そもそもあんなふうに長い時間、戦えるわけがない（笑）」

デビュー翌年に始めた初連載である『ろくでなしBLUES』が、大ヒットとなった。

「最初の頃は、全然人気なかったんですよ。実は、担当さんから読者アンケートの順位を聞いて、それをグラフにしていたんです。確か1回目が4位で、2回目が7位、3回目で10位以下に落ちて……。これはもうだめかなと思ったんですけど、ほかに始められる連載がなかったのか、何とか打ち切りを乗り切った、という感じでしたね。連載半年過ぎたころに小兵二とか新しいキャラを出して、1話完結っぽい話を続けた頃から少しずつ人気が出始めました」

常に読者アンケートを意識して、描き続けた。

「とにかく1位をとりたかった。でも『DRAGON BALL』がありましたからね……。ジャンプでは300票取ったら1位になれるって聞いていたんですけど、僕が350票取った週、『DRAGON BALL』は700票取った。ダブルスコアで負けました（笑）。もう絶対勝てないなと。そのうち『SLAM DUNK』が始まってどんどん人気が上がってきて……」

ジャンプは〝戦う漢〟の雑誌です

Shonen Jump is the fighting man's magazine.

『SLAM DUNK』の井上雄彦は、森田と「同学年」でもあり、気になる存在だったのだという。「一方的にライバル意識がありました(笑)。冨樫(義博)さんも同学年なんですけどファンタジーの世界が舞台なので、僕と同じ現実的な世界を舞台にした井上さんをより意識していました。井上さんも僕も手塚賞出身なんですが、僕は4回出して2回佳作が精いっぱいだったのに、井上さんは一発で入選して……でも連載は僕が半年くらい早く始めているから、ちょっとだけ僕のほうが先輩なんですよ(笑)。当時、集英社のエレベーターの中で2人きりになったことがありまして。僕はね、すぐわかったんですよ。『あ、手塚賞に入選した、同い年の人だ』と。まあでも、僕のほうが先輩なんでね、自分からは挨拶するものか!と思って(笑)。ちょっと会釈されたような気がしたんですけど、僕がちゃんと挨拶をしたと思われるのもしゃくなので、いやな感じにはならない程度の、したかしないかわからないような挨拶を返しました。後から井上さんに『あの時のこと覚えてる?』って聞いたら、全然覚えてなかったですけどね(笑)」

400万部から500万部台の集合写真は、勢いがすごい

連載は1988年から1997年の約9年間。ジャンプの部数が飛躍的に伸びていくのを森田も体感していた。最も勢いを感じたのは、400万部台から500万部台の頃だという。

「ジャンプの新年会の最後にみんなで写真を撮るんですけど、毎年『○万部突破』っていう看板が掲げられるんですよ。その数字が400万から500万部台の時の写真が、すごいんです。みんなガッツポーズ!みたいな動きのある撮られ方をしていて、何というか、写真に勢いがある(笑)。でも600万部を超えると、ちょっと撮られ方が落ち着いてくるというか……。頂点に立つ前のほうが勢いがあるのかなあ。たまたま4、500万の時に活きのいい人が多かったのかもしれないですけどね(笑)。僕自身はペーペーだったので、ずっとおとなしく写っていました」

『ろくでなしBLUES』の連載終了後、編集者からの「もう1本、ハードな学園ものを」という依頼に応えて、高校野球もの『ROOKIES』を手掛け、こちらも大ヒットとなる。

「でもこれも、ヒットしたのはドラマ化されてからだと思いますよ。始まって1年くらいの時に、編集長に『あと何週あれば終われる?』って聞かれましたからね。『例えばの話だよ?』って(笑)」

2つのヒット作に、今でも根強いファンがついている。

「この前テレビの企画で『ROOKIES』か『ろくでなしBLUES』のどちらかのその後を教えてください、っていう依頼があって。『ろくでなしBLUES』のほうは全く先が想像できなかったんで

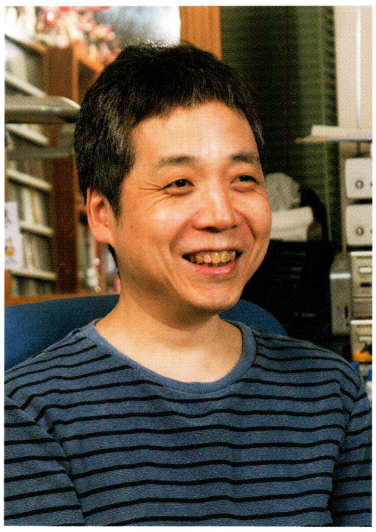
すけど、『ROOKIES』ならできるかなと思って、イラストを描きました」

川藤が美術部の顧問になり、関川は陸上日本代表、そして新庄が教師に……と初めて知る彼らの姿に感動を覚えたファンも多い。だが森田は「〝ボケ〟のつもりだったんですよ」と話す。

「笑ってもらえるかなと思ったんです。安仁屋が阪神に入って10連覇！なんてボケじゃないですか（笑）。でも観ていた人たちは結構真剣に受け取ってくれたみたいで……。作者が言うとボケじゃなくて〝公式〟になっちゃいますもんね。終わった作品は、読者のものじゃないといけないな、と改めて思いました」

『ろくでなしBLUES』のほうも、2017年に連載中から人気だった頭身の低いキャラクター（SDキャラ）が活躍する「ろくでなしぶるーちゅ♡」の新作が復活。20年後（2017年）にタイムスリップした太尊たちが描かれた。

「『ぶるーちゅ』は何をやっても大丈夫な世界なので……当時からそうだったんですけど、描いていてラクだし、楽しいですね。『ぶるーちゅ』ならまたやりたいかな（笑）」



ジャンプでホラーを描いてみたい

『ROOKIES』の後も2005年から2006年まで『べしゃり暮らし』を連載（翌年からヤングジャンプへ移籍）、80年代後半から2000年代半ばまでという長きにわたってジャンプで描き続けたことになる。

「『べしゃり暮らし』を描くようになって、だんだん自分の漫画が、今のジャンプに合わなくなってきているなあ、というのは感じていましたね。僕には……現実を舞台にして、リアルに近い絵で、ギャグを挟みながら進めていく、という描き方しかできないんだなと思います」

では今のジャンプは、森田の目にどう映っているのだろう。

「ちょっと似た作品が多くなってきているのかなと。僕がじっくり読めていないからそう感じているだけなのかなとは思うんですけどね。『編集部の方針で傾向が決まる』と思っている読者の人もいるみたいなんですけど、そういうものに合わせて描けばいいような甘い世界ではない。だから今もそれぞれが自分の描きたいもの、描けるものを描いているのだと思います。ただ読んできた漫画が似ていたりするから、作品からも似た印象を受けるのかもしれない。僕としては、やっぱりジャンプはバラエティに富んでいてほしいんですよね。一目で『あ、あの人の漫画だ！』ってわかるような……ページをめくっていても漫画と漫画の境目がすぐわかるような、メリハリの利いた雑誌であってほしいですね」

森田の中にあるジャンプ像について、さらにこう続けた。

「ジャンプは〝戦う漢〟の雑誌だと思うんですよ。あ、〝おとこ〟の漢字は〝男〟じゃなくて〝漢〟でお願いします（笑）。武器を使ったり殴り合ったりするバトルじゃなくて頭脳戦でもいいんですけど、とにかく戦っていてほしいんです。ライバルと仲間がいて、お互いしのぎを削りながら、戦う。戦い自体というより、戦うことで生まれる仲間同士の絆だとか、熱いドラマが僕は見たいんだと思います」

もし今、もう一度ジャンプで描かないかというオファーがきたら？と聞くと「描きますね」と即答。

「ホラーとか、描いてみたいですね。前に読み切りの原作でミステリーっぽいものをやったことはあるんですが、今度は自分の絵でホラーを描いたらどうなるのか、試してみたい。……あ、連載はもう体力的に無理ですよ！1週だけでよければ、ジャンプで描いてみたい。楽しみです（笑）」

森田まさのりにとって「週刊少年ジャンプ」とは？

バラエティに富んだ、〝戦う漢の雑誌〟です。

※このインタビューは2017年11月に行われたものです

Masanori Morita × SHONEN JUMP

Shonen Jump is the fighting man's magazine.

"Wow, this brings back memories of when I was drawing these frame by frame."
Masanori Morita reacts as we look through an issue of Shonen Jump, featuring his first entry in the Rokudenashi Blues manga series. A lot of manga artists are too embarrassed to look at their old work and push it away, but Morita seems to love it.
"Of course it's embarrassing! But back then, I was completely satisfied with my work, just the way it was." Every week he would draw his manga, motivated by the excitement he felt knowing it would be published. He just loved looking at his own pages. "I was like, 'oh yeah, my work is in Shonen Jump!' (laughs)"
Rokudenashi Blues features a group of delinquents, which was rare in the Shonen Jump manga of the time. But Morita says he wasn't a bad kid at all.
"I only lost one fight in my life. But it was the only fight I've ever been in. (laughs) I entered the manga world right after graduating from high school, so this is all I know. Since fantasy is out of the question for me, I only do realistic stories. That left me no choice but high school for the stories to take place, because that's all I'd experienced. I knew I wanted an energetic kid to be the hero, so I ended up making him a hoodlum. I really hope no one tries to imitate the fight scenes. The illustrations are inspired by boxing and karate, but the content is really based on my own imagination. I mean, people can't really fight that long. (laughs)"
In the year following his debut, his first serialized manga Rokudenashi Blues became a major hit.
"At first, it wasn't popular at all. I heard about some reader surveys from the person in charge of the series, who plotted them on a graph. The first survey had the series in 4th place, the second had it in 7th place, and by the third survey, it had dropped to 10th place or lower. I thought the series would be over soon because of this trend, but I didn't have anything else to write about, so I worked my butt off to make it better. About six months after serialization started, I added some new characters like Koheiji and made it so each release is a complete story. That's when it gradually started getting popular."
He always paid close attention to reader surveys while creating manga.
"I wanted to get number one in the surveys. But Dragon Ball was running at that time... I heard that 300 votes would get you first place in Shonen Jump, but the year I got 350 votes, Dragon Ball had 700. So it had me beat with twice the score. (laughs) At that point I knew I'd never win. Then Slam Dunk started, and that got popular really fast."
Morita was well aware of Takehiko Inoue, the creator of Slam Dunk. They are the same age.
"I thought of him as my rival, but I don't think he felt that way. (laughs) Yoshihiro Togashi's work always took place in a fantasy world, but Inoue's stories took place in the real world like mine, so I paid closer attention to him. Inoue and I both started out through the Tezuka Award, but two honorable mentions was the best I could do out of four entries. Inoue, on the other hand, received an award for his first entry. But my series started running about six months before his, so technically I have seniority over him. (laughs) One time, the two of us were alone in the Shueisha elevator. I knew it was him right away. I knew it was that guy, same age as me, who won the Tezuka Award. But I was his senior, so there's no way I was going to be the first to say hi! (laughs) I think he gave me a slight bow, and since I didn't want to overdo it with a deep bow, I gave him kind of an ambiguous gesture to return his greeting. Years later I asked him if he remembered that time in the elevator, and he had no recollection of it. (laughs)"

When sales spiked from 4 million to 5 million copies, everyone was fired up in the group photo

Serialization continued for about nine years, from 1988 to 1997. Morita was working for Shonen Jump when the magazine experienced a significant spike in sales. The most excitement he felt was when the sales went from 4 million to 5 million copies.
"At the end of the Shonen Jump New Year's party, we had a tradition of taking a group photo with a sign saying how many sales we had for the year. Our photo when making the transition from 4 million to 5 million sales was just crazy. Everyone made some sort of victory pose or wild gesture when we took it, and it really showed a lot of excitement. (laughs) But when we exceeded 6 million copies, the energy wasn't quite there like before. I guess it's more exciting before you actually make it to the top. Or maybe we just had more spirited people on the staff when we jumped from 4 to 5 million. (laughs) I was just an underling at the time, so I was always pretty calm in those photos."
After serialization of Rokudenashi Blues had ended, the editor asked Morita to do another hard-hitting school-themed manga. That's when he came up with Rookies, which was also a major hit.
"But Rookies wasn't really a hit until they made it into a TV drama. In its first year, the editor asked me about how many more weeks I planned on doing it. Just hypothetically of course. (laughs)"
Even today, there are die-hard fans of these two manga hits.
"Just recently, a TV show asked me to draw sort of a 'where are they now' short for either Rookies or Rokudenashi Blues. I had no idea what the future would be like for Rokudenashi Blues, but Rookies seemed doable so I drew it up."
Kawato becomes head of the art club, Sekikawa becomes a track star representing Japan, and Shinjo ends up as a teacher. A lot of fans who knew these characters from the beginning were impressed with it. But Morita originally intended for it to be humorous.
"I thought it would make the fans laugh. Aniya plays for the Hanshin Tigers and wins ten championships in a row. (laughs) But the readers took it pretty seriously. So what I did for a laugh became the 'official' future of these characters. I realized it's important to meet reader expectations for a series that had already finished."
In 2017, the Rokudenashi Blues series was revived featuring tiny, comical versions of the original characters in a new manga called Rokudenashi Brooch. Taison and the others time warp twenty years into the future (2017).
"Anything goes in the Rokudenashi Brooch universe. Just like back in the day, it was easy and fun for me to draw. I'd do another volume of Rokudenashi Brooch. (laughs)"

I'd like to do a horror manga for Shonen Jump

After Rookies, Morita created a manga called Beshari Gurashi, serialized from 2005 to 2006 in Shonen Jump (but was transferred to YOUNGJUMP the following year), cementing his legacy as a Shonen Jump manga artist for decades, from the late 1980s into the mid-2000s.
"When I started writing Beshari Gurashi, I realized that my manga didn't really fit with the contemporary Shonen Jump style. My stories take place in a realistic setting, with realistic drawings, and have a lot of jokes mixed in. That's the only style I know."
What does Morita think of Shonen Jump's current style?
"It seems like a lot of the manga these days lack variety. I haven't been reading them carefully, so it might just be a feeling. A lot of readers feel as if the editing department sets the trends, but I don't think the artists feel confined to some predetermined narrative. I think they're still drawing what they want to draw, what they do best. It's just that the manga I've read happen to be similar to each other, so maybe that's why I have that impression. I really want Shonen Jump to offer a wide variety of manga. I want readers to notice the artist's style at a glance, and feel that there's a border between one manga and the next as they turn the pages to those of different artists."
He continues to share his impression of Shonen Jump.
"Shonen Jump is the fighting man's magazine. It needs to have that macho man kind of feel to it. (laughs) Not only fighting battles with fists and weapons, but also using intellect for a battle of wits. Either way, it needs lots of fighting. There should be a mixture of rivals and friends, and all kinds of ruthless competition. Instead of focusing on the fighting itself, sometimes friendships can form as a result of fighting, or some intense drama can take place. These are the things I'd like to see."
If Morita was ever offered to draw for Shonen Jump again, he'd do it without hesitation.
"I'd like to do a horror manga. I've done a one-shot mystery manga before, but next time I'd like to try drawing horror illustrations and see how they turn out. But physically, I don't have it in me to do a serialized manga anymore. If it's only for a week, I'm all in. I'm looking forward to that call. (laughs)"

What is Weekly Shonen Jump to Masanori Morita?

It's the "fighting man's magazine," packed with variety.

*This interview was conducted in November 2017

SLAM DUNK

井上雄彦 Takehiko Inoue

Slam Dunk

"Do you like basketball?" The basketball manga that sparked a social phenomenon in Japan!

Reckless protagonist Hanamichi Sakuragi stumbles into basketball with no knowledge of the game, shocking the sports world with his blinding speed and quick development into a talented player. He joined the Shohoku High School basketball team, captained by Takenori Akagi, with the ambitious goal of dominating basketball on a national level. Lively art of Hanamichi in action includes butting heads with teammate Kaede Rukawa, and battling on the court against powerhouse schools such as Ryonan High, Shoyo High, and Kainan High, where his talent fully blossomed. The manga's portrayal of thrilling matches, and young students devoting their time to club activities is something that resonated with junior high and high school students around the country. Basketball was not especially popular in Japan when Slam Dunk was first released, but the manga had a great influence on boys and girls joining basketball clubs at their school, and it was eventually made into its TV anime adaptation in 1993.

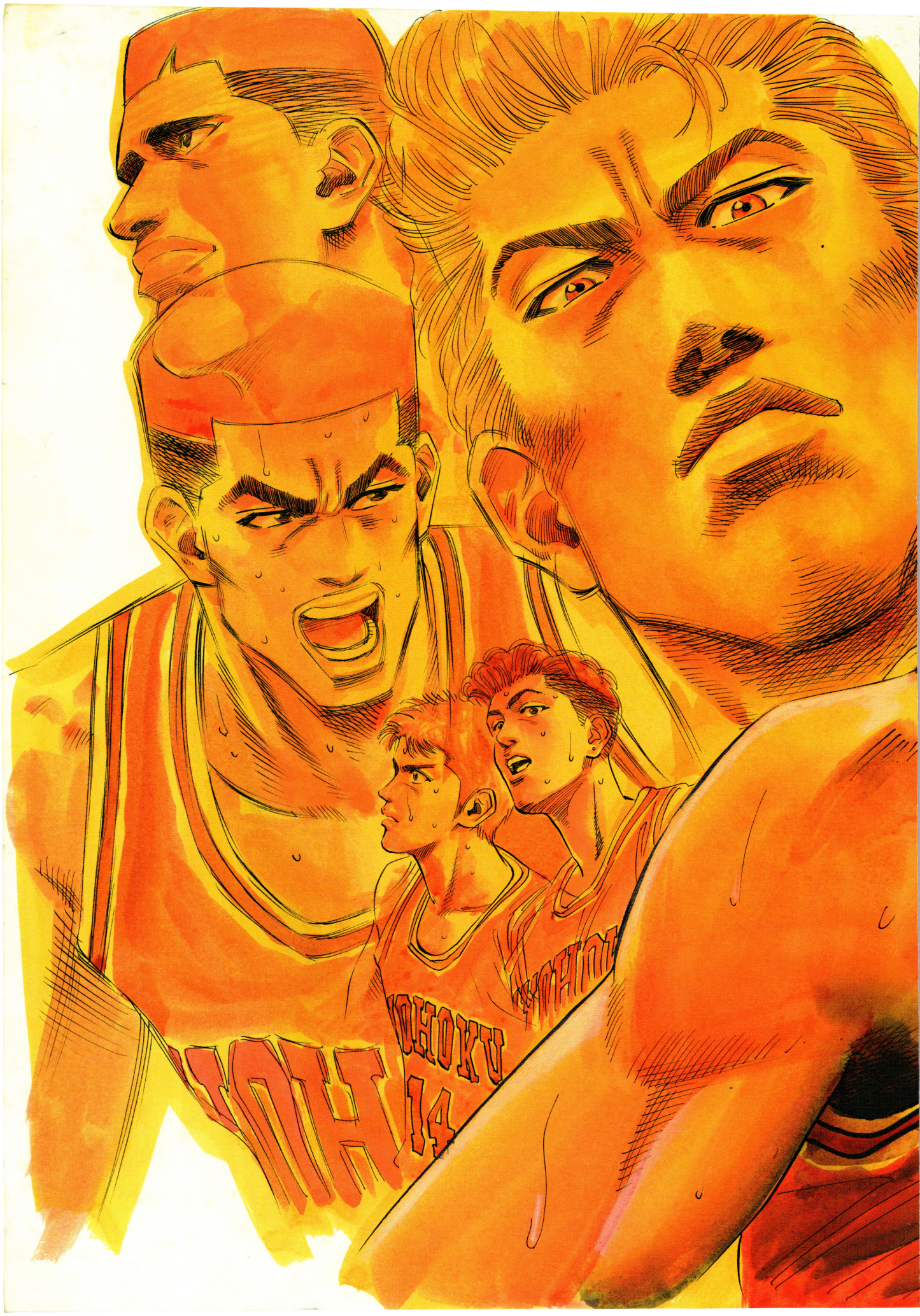
SLAMDUNK
スラムダンク

「バスケットは…お好きですか？」社会現象にもなったバスケ漫画!!

バスケ初心者ながらも圧倒的スピードで急成長を遂げる主人公・桜木花道。主将の赤木剛憲率いる湘北高校バスケットボール部に入部し、全国制覇を目指す。チームメイトの流川楓との衝突や、陵南・翔陽・海南など強豪校との試合の中で才能を開花させていく花道の姿が描かれた。手に汗握る試合の描写や部活に青春を懸ける登場人物たちが、中高生の共感を呼び圧倒的な支持を受ける。その影響から、当時はさほどメジャーなスポーツではなかった、バスケを始める少年少女が続出し、1993年にはテレビアニメ化もされた。

15-①

15-②


SHOHOKU
14

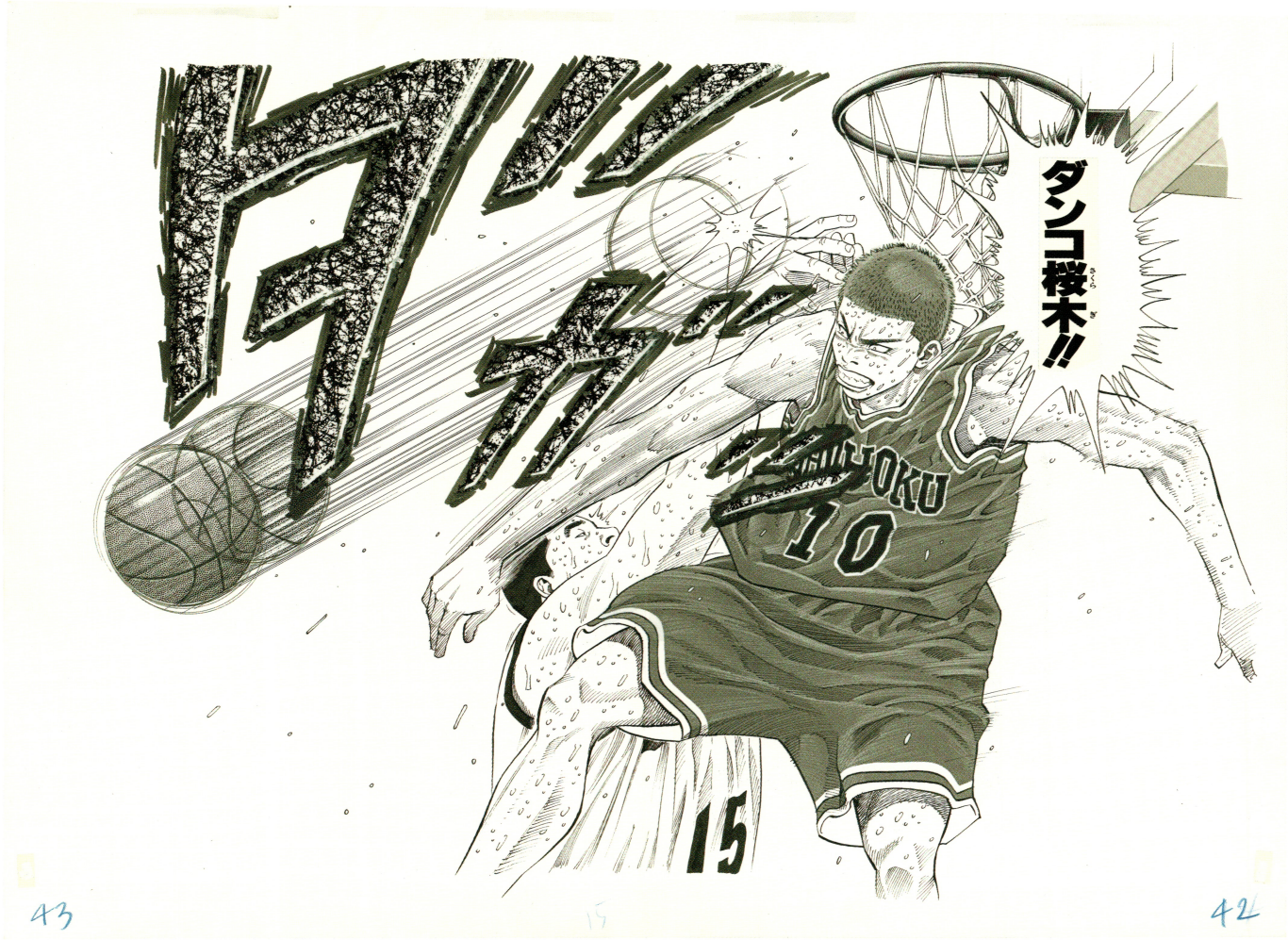
15-③

なんだ
コイツはあああ
ああっ
フンフンフンフンフン
フンフンフンフンフン
フンフンフンフンフン

15-④

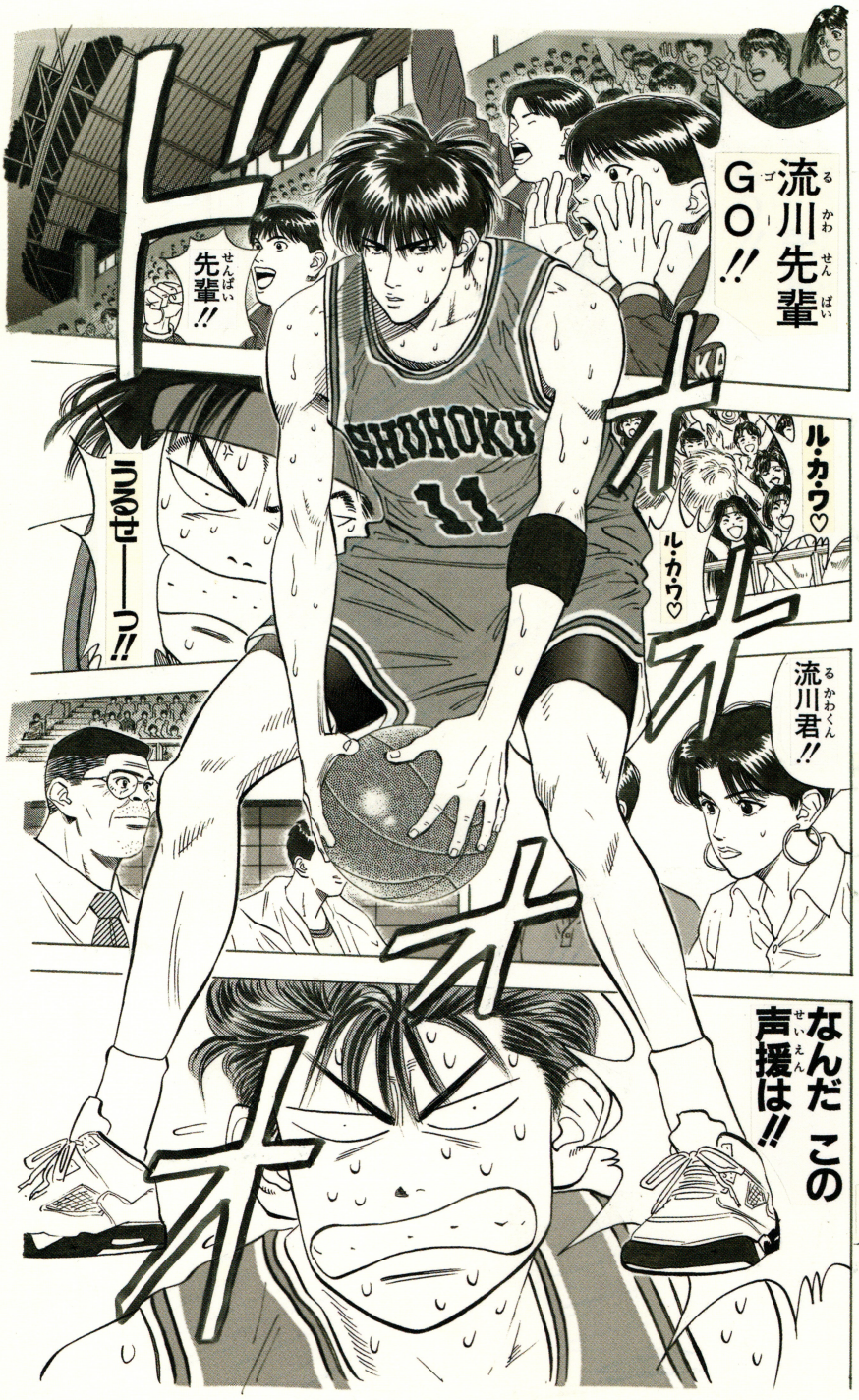
山王工高
5
109
108

15-⑤



15-⑥

15-⑦

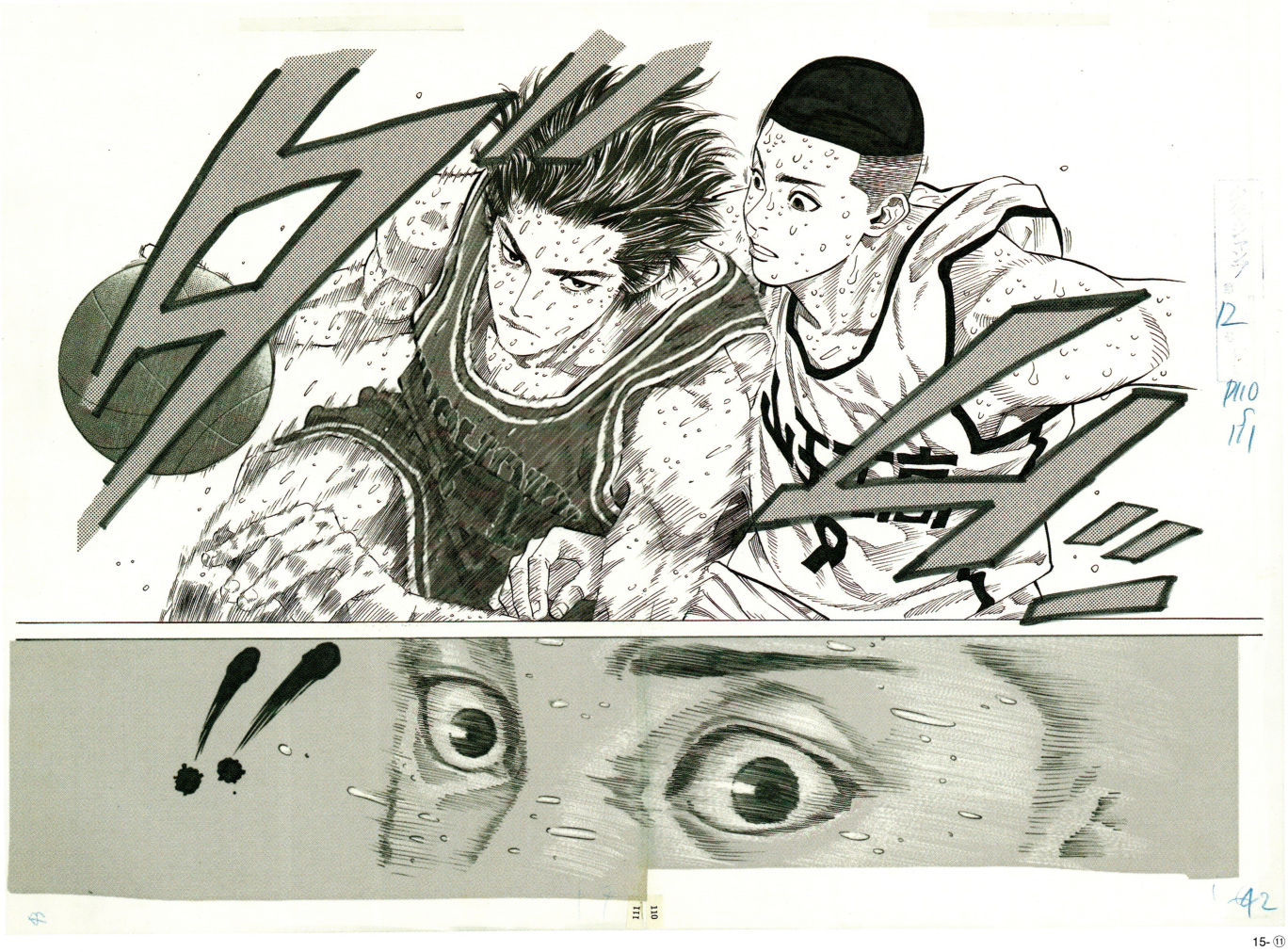

流川先輩GO!!
先輩!!
うるせ――っ!!
ル・カ・ウ♡
ル・カ・ウ♡
流川君!!
なんだ この声援は!!
SHOHOKU
11

15-⑨

牧さん頼むーっ!!
止めろ牧!!
勝つ!!
絶対勝つんだ!!
来い流川!!

15-⑧

15-⑩

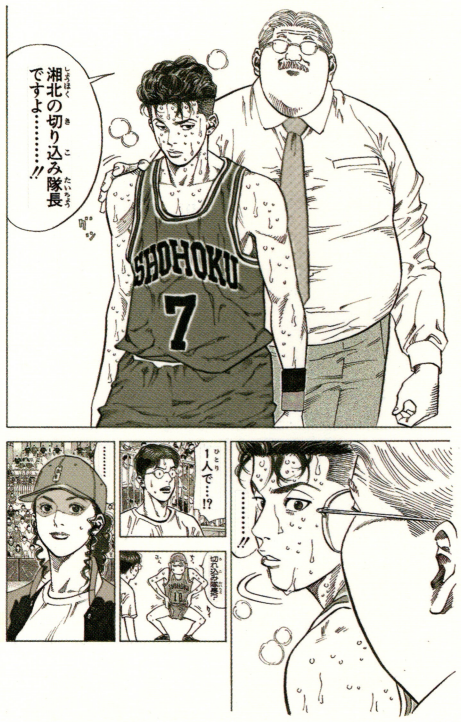


15-⑪

15-⑭

15-⑫

沢北 ジャンプした分 Wチームにつくのが遅れる
宮城 その一瞬を逃さず1歩で深津に並ぶ


湘北の切り込み隊長ですよ……!!
1人で…!?
……!!

15-⑬

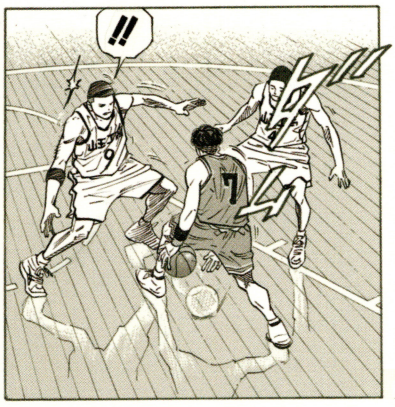
うお
2つめのドリブルで置き去りにする――!
遠じョン!!
よォしゃあ!!
破ったあ!!

スピードなら…
No.1ガードは
この宮城リョータ
あ――っ
だびょん
!!

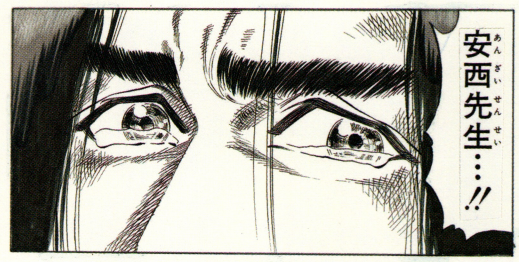
15-⑮

ドリブルこそ
チビの生きる道なんだよ!!

こんな でけーのに
阻まれて どーする


!!

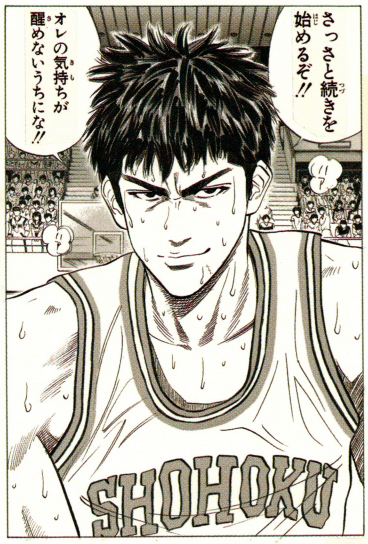
15-⑯



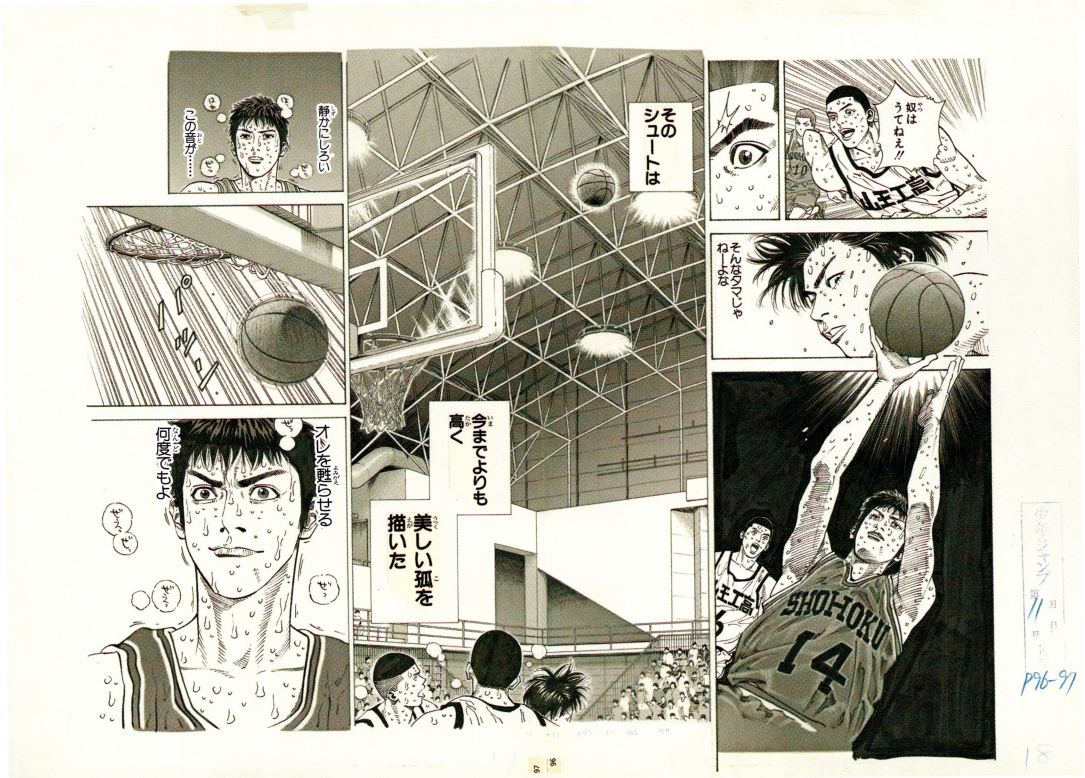
15-⑰

もうオレには
リングしか見えねえ!!
SHOHOKU
14
山王

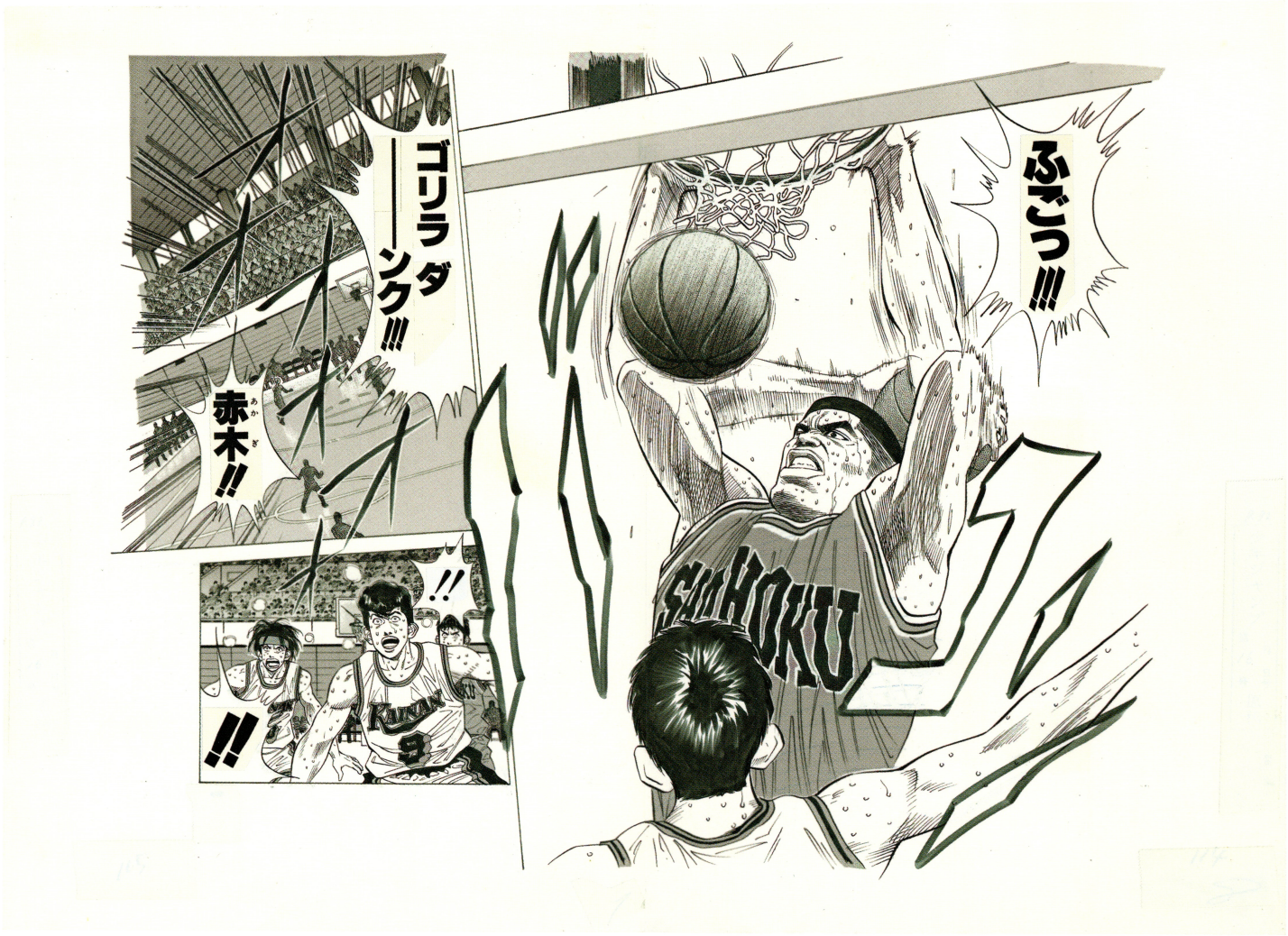
15-⑱


さっさと続きを始めるぞ!!
オレの気持ちが醒めないうちにな!!
SHOHOKU

15-⑲


静かにしろい
この音が……
ピー
オレを甦らせる
何度でもよ
そのシュートは
今までよりも高く
美しい弧を描いた
奴はうてねえ!!
山王工高
そんなタマじゃねーよな
SHOHOKU
14

15-⑳



15-㉑

15-㉒

15-㉔

15-㉓

15-㉕

SLAM DUNK

井上雄彦

SHOHOKU
12
SHOHOKU
5
SHOHOKU
15
SHOHOKU
14

15-㉖

井上雄彦

漫画家 × 週刊少年ジャンプ

Interview

Takehiko Inoue

1990年より連載された『SLAM DUNK』は圧倒的な支持を受け、バスケット漫画の金字塔となる。「ヤングジャンプ」では車イスバスケを題材にした『リアル』を連載中。

Inoue's SLAM DUNK, which began its run in 1990, went on to become a landmark work of basketball manga with the overwhelming support of its fans. REAL, his subsequent manga about wheelchair basketball, is currently being serialized in YOUNG JUMP.

中学時代の井上雄彦がジャンプで特に好きだったのは車田正美『リングにかけろ』。

「ロクさん（主人公と同じジム所属のボクサー・六助）が減量中に、のどが渇いて便器の水を飲もうとするシーンがあったりして、そういう、人間のドラマを描いているところがすごく好きでした。よく扉絵を模写していたんですよ。模写したくなる絵というのがあって、それが『ドカベン』と『リンかけ』。なぜなんでしょうね……車田先生の絵柄の中での、しっかりとした骨格とか、影の描き込みとかそういうところを描きたくなったんだと思います」

絵は幼いころから描き続けてきたが、漫画を描いたのは、大学生になってから。

「それまでは心の準備ができていなかったというか（笑）。どうやったら漫画家になれるのかもわからないですからね」

描きたかった題材は最初から、自分が続けてきたバスケットボール。

「当時、バスケの漫画はあまりなかったので『バスケは俺が描くから、それまでは出てこないでくれよ！』と思っていましたね」

最初に描き上げたのは「高校の弱小バスケ部が全国大会行きを決めるんだけど、試合前夜に『俺たちそんなに強くない』とふと我に返って悶々とする」という、「何も起こらない話でした」。

「ジャンプの月例賞に出したんですが、まったく引っかからずに、ダンボールの中に捨てられていて」

それを「拾った」編集者が、井上に電報を送った。〝キミニハサイノウガアル　ヘンシュウブヘ、レンラクコウ〟。

「夜中3時ごろ、酔っぱらって帰ってきて、アパートのドアに挟まっていた電報を見ました。未だにその時の瞬間最大風速的な喜びを超えるものには出会っていないですね。まだ熊本にいて、大学生で、バイトしながら暮らしていて……本でしか知らなかった漫画の世界へのドアがパーッと開いた」

いくつかの短編を経て始まった、〝危険請負人〟を主人公にした初連載『カメレオンジェイル』は12週で終了。「全くの力不足」だったが「すごく濃密な経験を積ませてもらった」。

「曲がりなりにも毎週読者に作品をさらされる週刊連載をやらせてもらった。あの期間がなかったら、『SLAM DUNK』はたぶんコケたと思う（笑）」

その頃のジャンプを井上は、『北斗の拳』が「席巻している」と感じていたという。

「ジャンプを、というか漫画界を変えた作品だった。だから編集者もすごく意識していて、全然作風の違う僕も『もっと力強く！』とか言われていました（笑）。鳥山明先生の存在感も絶大でしたね。鳥山先生が出てくる以前のジャンプって、ちょっとこう、手がインクでベタベタしそうな感じがありましたけど（笑）、そのイメージを変えてしまった。デビューの時、好きな漫画の欄には『DRAGON BALL』って書きました」

年齢が同じだという森田まさのりの存在も刺激になっていたという。

「常に先を走っていた。デビューも僕より早いし、

ジャンプには、漫画の強さを信じていてほしい

At Shonen Jump, we want you to believe in the power of manga!

連載も『カメレオンジェイル』より『ろくでなしBLUES』の方が先に始まって、すぐに看板漫画になりましたから。同い年でこんなに描ける人がいるんだと常に刺激を受けていましたね。僕よりも長くジャンプで描き続けていたのもすごいなと思って見ていましたし。ジャンプならではのハードルと、自分自身が決めたハードルがあって、その両方をクリアし続けてきたんだと思います。尊敬しています」

共にジャンプで描いてきた漫画家たちを、ライバルだと思ったことはない、と話す。

「それぞれが違う道を通って、同じ山を登っている、と思っていました」

誰もが知っている場で、いいタイミングで描かせてもらった

『カメレオンジェイル』連載後に、やはり自分が好きなバスケを題材に連載がしたい、と申し出る。桜木花道の原型となる主人公が登場する読み切り『赤が好き』を経て、『SLAM DUNK』が始まった。

「当時はバスケ自体が受け入れられるかわからなかったので、キャラクターが受け入れてもらえるまでの間は不良的なものだったり、恋愛だったり、ギャグだったり……学園ものの要素をだいぶ意識して入れていました。それはそれで楽しかったです」

最初に手応えを感じたのは、7話目。

「桜木がボール磨きを一晩中やった回ですね。読者の反応がよかったんです。これでひとまず『カメレオンジェイル』のような打ち切りは回避できたのかなと思いました。常に次、次、を描いているので浮かれている暇はなかったんですが、子供たちから手紙をもらったりするのは、すごく励みになりました」

『SLAM DUNK』の人気の上昇と共に、ジャンプは最大部数を発行する、最盛期へと向かっていく。当時の空気を、どう感じていたのだろう。

「自分の作品をいかに前の週よりもよくするかということに本当に集中していたから……ジャンプ全体を俯瞰しては見られなかったですね。ただ『最大部数！』とか表紙に誇らしげにボーンと出すのは……ちょっと品がないなと思っていました（笑）」

自分がジャンプをけん引している、という自負はなかったのだろうか。

「全くないです。人気作の1つだというのはわかっていましたけど、ジャンプを引っ張っているとか、そういう感覚はなかった。誰もが知っている場で、そういうタイミングで描かせてもらったのはありがたかったです」

『SLAM DUNK』には〝幸せ〟しかない

熱狂的な読者と、多くのバスケット少年を生み、『SLAM DUNK』は連載6年で終了した。今の井上にとって『SLAM DUNK』はどんな存在になったのだろう。

「一貫してそう感じてるんですけど〝幸せ〟しかない。この漫画自体が幸せなものだし、描いてる自分を思い返しても幸せだったと思う。よく、光があれば影がある、とか言うじゃないですか。でも影はなくて、光ばっかりですね、思い出すのは。この漫画を描いていたのって、23才から29才までなんですけど、すごく下手くそなところから始めて、毎週描いているうちにうまくなっていった。その成長の過程が完全に漫画に出ている。僕はバスケも高校から始めたので遅かったんですよ。でも、下手でも練習をすればするほどできるようになっていくという実感を得られるのがめちゃくちゃ楽しかった。その喜びに、すごく近いと思います。こんな顔も、こんなポーズも描けるようになった！とできることが増えていく一方なんですよね」

連載は、「山王戦」後の様子がほとんど描かれることなく終了したため、彼らの「その後」を見たいと望む声も今なお絶えない。

「なぜあそこで終わったかというと……〝終わって閉じちゃう〟ことを、したくなかったんです。何だろう、こう額縁に入れて飾れるような、きれいな終わり方があんまり好きじゃないんですよ。〝切りっ放し〟みたいな感じで終わりたかった。続きは……描きたくなったら描いていいし、描かなくても何も変わらないんじゃないのかなという気がしています」

『SLAM DUNK』の後、井上は活躍の場を青年誌に移した。

「作品本位、ということですよね。その作品にふさわしい発表の場というのがあると思います。『バガボンド』みたいな作品はジャンプでは描いたらすぐ打ち切りだと思うので（笑）」

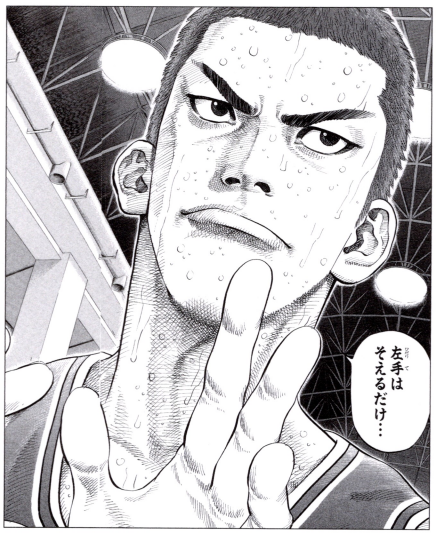
ジャンプを離れてみて、「俯瞰的に見られなかった」ジャンプはどう見えるようになっただろうか。

「〝ジャンプというもの〟って、あるようでないですよね。こうじゃなきゃいけない、というわけではない。時代によっても変わるでしょうし。でも読者の声があったり、作家がそれに応えようとしたりして、だんだんジャンプというものになっていくんでしょうね。ただ、ジャンプが漫画界の中心みたいな存在になってきたことは事実だから……僕が今1番思うのは、世の中で漫画そのものを1番信じている雑誌がジャンプであってほしいな、ということ。漫画は映画になったりゲームになったりと広がっていきますが、それは結果でしかない。漫画そのものに強さがあるからそうなった。だからジャンプには、漫画の力を信じていてほしい。漫画って、全部を含むことができる媒体ですよね。動いているようにも見せられるし、色も感じさせられるし音も感じさせられる。可能性は、いくらでもある」

井上はここしばらく、2本の連載を手掛けながら、『最後のマンガ展』などの展覧会開催や、屏風絵の作成、ガウディの建築物を訪ねるなど様々な場所に活動を広げている。一見漫画から離れた場所のようにも思えるが、井上はそれらすべてに「漫画家として」向かい合っている、と言う。

「僕がやっている以上は、すべて漫画の1つです」

そう言い切る井上は、漫画の力を、信じている。



井上雄彦にとって「週刊少年ジャンプ」とは？

その時代の描き手、編集、読者の人たち、みんなで作っていくものだから、これがジャンプだという決まった形はない。ただ、ジャンプには、漫画そのものの強さを1番信じている雑誌であってほしいですね。

※このインタビューは2017年10月に行われたものです

Takehiko Inoue × SHONEN JUMP

At Shonen Jump, we want you to believe in the power of manga!

In junior high school, Takehiko Inoue especially liked the Shonen Jump manga Ring ni Kakero by Masami Kurumada.
"Roku-san (a boxer from the same gym as the main character, Rokusuke) has a scene in which he's cutting weight, and he gets thirsty and tries to drink from the toilet. I really like scenes that depict such human drama. I used to copy the frontispiece illustrations. There was art that made me want to copy it, and it was Dokaben and Ring ni Kakero. I wonder why...? I think that I wanted to draw solid anatomy, shading, and things like that in Kurumada-sensei's art."
Inoue has drawn pictures since early childhood, but he only started creating manga in university.
"I think I just wasn't emotionally ready until then (laughs). I had no idea how to even become a manga artist."
The first subject he wanted draw was the sport he played: basketball.
"At that time, there weren't really any manga about basketball, so I thought 'I'm going to do it, so please don't let any other basketball manga come out first!'"
The first thing Inoue did was a story about a weak high school basketball club that makes it to the National Tournament, but the night before the game they snap back to thinking they're no good and agonize about it. "It was a story where nothing really happens."
"I submitted it to the Shonen Jump monthly award contest, but it didn't catch on and got tossed in a box and thrown away."
The editor who threw it away sent Inoue a telegram that read,
"You have talent. Contact the editorial department."
"I came home drunk at about three in the morning, and saw the telegram stuck in my apartment door. To this day I haven't again felt the kind of exhilaration I did in that moment. I was still in Kumamoto, a university student, working a part-time job... The door to the world of manga, which I had only known through books, suddenly opened."
His first serial The Chameleon Jail, which started with several short stories with a "risk hunter" as the main character, ended after 12 weeks. Although he says his work was totally inadequate, it gave him some valuable experience.
"I got to stumble along doing serialized work that was exposed to readers weekly. Without that experience, I think I'd have failed doing Slam Dunk (laughs)."
Inoue said that he felt that at that time, Fist of the North Star claimed the throne in Shonen Jump.
"It changed Shonen Jump. Actually, it changed the entire manga world. That's why the editors were also very conscious of it and told me, even though I have a totally different style, 'Make it more powerful!' (laughs). Akira Toriyama-sensei's presence was also tremendous. Shonen Jump before Toriyama-sensei was like, your hands would get covered in ink (laughs). He changed that image. When I debuted, I wrote in Dragon Ball as my favorite manga."
Masanori Morita, who is the same age as Inoue, was also an inspiration.
"He was always ahead of me. He debuted before me, and before The Chameleon Jail was serialized, there was Rokudenashi Blues, which immediately became a signature title. It was really inspiring to see someone so prolific at manga who is my age. It's amazing that he's continued for so long in Shonen Jump, longer than me. I think that there's a hurdle unique to Shonen Jump, and a hurdle we set for ourselves. I think he's moved forward clearing them both. I have a lot of respect for him."
Inoue talks about how he never saw those published in Shonen Jump alongside him as rivals.
"I feel that each of us climbed the same mountain via a different path."

The right place, at the right time

After The Chameleon Jail series ended, Inoue asked to do a series on the subject he really loved: basketball. Slam Dunk began after the prototype of the main character Hanamichi Sakuragi appeared as the protagonist in a one-shot manga titled Akagasuki.
"At that time, I didn't know whether the topic of basketball itself would be accepted, so I put in a lot of elements like juvenile delinquency, romance, humor, school life and so on until the characters were accepted. That was a lot of fun."
The first time he felt a real response was chapter seven.
"It was the time Sakuragi spent the whole night polishing basket balls. Reader reaction was good. I thought then that I could avoid getting canceled like The Chameleon Jail did. I was constantly working on the next part and had no time to coast, but getting letters from kids gave me a lot of encouragement."
Along with the meteoric rise in popularity of Slam Dunk, Shonen Jump was heading towards all time high levels of circulation. How did Inoue feel in the midst of that?
"I was completely focused on making my work better each week, so I didn't really see what was happening with Shonen Jump overall. But, having 'Highest circulation ever!" or something plastered on the cover... Well, I thought it was a bit tacky (laughs)."
Wasn't Inoue proud of driving Shonen Jump to such heights?
"Not at all. I knew I had one of the most popular serials, but I never felt that I was pulling Shonen Jump along. I was thankful to have been in the right place at the right time."

There is only happiness in Slam Dunk

After creating a very enthusiastic fan base, and inspiring numerous young basketball players, Slam Dunk ended after a six-year run. How does Inoue feel about Slam Dunk now?
"I feel consistently that there is only happiness. The manga itself is happy, and I feel that looking back I was happy creating it. They say that where there is light there is also darkness, right? But memories can be all light with no darkness. I worked on this manga from age 23 until 29, and I went from being awful to getting better and better each week. That personal development is clearly reflected in the manga. I only started playing basketball in high school, so I was a late starter in that too. But I really enjoyed the feeling that even if I wasn't good, if I practiced hard I could get better. That sense of happiness, it's the same thing. I can finally draw that face! That pose! Skills like that build up step by step."
Since the series finished with the match against Sannoh High barely drawn at all, fans are still saying they want to see the aftermath to this day.
"This reason I ended it there was... I didn't want a completely conclusive ending. I don't know, I just didn't want to frame it and hang it on the wall. I don't really like perfect endings. I wanted to leave loose ends. I can continue it if I feel up to it, and even if I don't, I feel it wouldn't change anything."
After Slam Dunk, Inoue moved on to creating for an older audience.
"It's just work-oriented. I think things should be presented in the appropriate place. Works like Vagabond wouldn't last long in Shonen Jump (laughs)."
Being away after not having been able to see the big picture before, how does Inoue feel about Shonen Jump now?
"I feel that Shonen Jump is unique, while at the same time it isn't. It's not like it has to be a certain way or anything. It also changes with the times. But the readers speak up, creators respond, and little by little it becomes Shonen Jump. However, it's true that Shonen Jump has become like the center of the manga world... What I think most now is that I want Shonen Jump to be the magazine that most believes in manga. Manga get made into movies and games, but that's only a result. Those things happen only because of the strength of the manga itself. That's why I want Shonen Jump to believe in the power of manga. Manga is a medium that can contain anything. It can make you feel motion, it can make you feel color and sound. The potential is limitless."
For the past while, Inoue has been working on two serials as well as expanding his activities into various things such as the art exhibition "Inoue Takehiko: The LAST Manga Exhibition," creating art on folding screens, and visiting the architectural works of Antoni Gaudí. These activities may appear to be separate from manga, but Inoue says that they are all related from the standpoint of a manga artist.
"Everything I do is one with manga."
So declares Inoue, who believes in the power manga.

What is Weekly Shonen Jump to Takehiko Inoue?

The artists of the time, the editors, readers, we all do this together, so there is no definition of what Shonen Jump is. However, I want Shonen Jump to be the magazine that most believes in the power of manga.

*This interview was conducted in October 2017

アウターゾーン

THE OUTER ZONE

光原 伸 Shin Mitsuhara

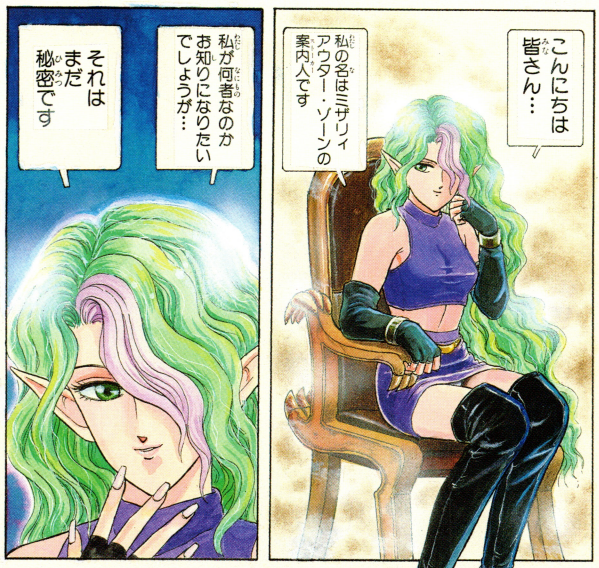
あなたの身にも起こるかも!?
「アウターゾーン」から忍び寄る、恐怖と幻想の物語!

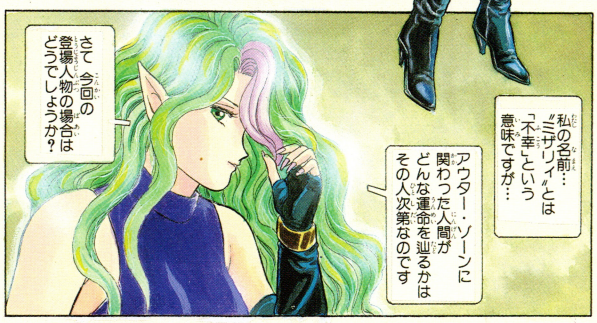
「私の名はミザリィ。アウターゾーンの案内人（ストーカー）です」――。ミステリアスな美女・ミザリィが紹介するＳＦミステリー＆ホラーの傑作。世にも奇妙な出来事が起こる「異世界（アウターゾーン）」でのエピソードを、各話完結のオムニバス形式で描く。

"My name is Misery, and I will be your guide as we embark into the Outer Zone." Beautiful, mysterious Misery introduces readers to various science fiction mystery and horror stories in this masterpiece manga. It was done in omnibus style, with a full, independent episode featured in each volume. Although each story was different, they all took place in the Outer Zone, where strange, otherworldly events often occur.

16-①

16-②


こんにちは皆さん…
私の名はミザリィ アウター・ゾーンの案内人です
私が何者なのかお知りになりたいでしょうが…
それはまだ秘密です


私の名前…〝ミザリィ〟とは「不幸」という意味ですが…
アウター・ゾーンに関わった人間がどんな運命を辿るかはその人次第なのです
さて 今回の登場人物の場合はどうでしょうか?

16-③

わあ!!

16-④

助けてくれ―!!
彼が見えたのは それから 数時間後のことでした…
誰にも助けてもらえないという事に…!
彼は大事な事に気付かなかったのです
誰とも会を見られないという事は好き勝手に生きられるという事…
さて あなたが もし 原因不明の異臭を感じた した時は…
すぐ近くに 透明人間の腐死体が転がっているのかもしれませんよ
た…助けて…
だ…誰か 病院に 運んでってくれ
救急車を……
助けてくれ…!!
お…おい 誰か…助けて……

16-⑤

珍遊記
-太郎とゆかいな仲間たち-
珍遊記
-太郎とゆかいな仲間たち-
鬼才・漫☆画太郎が描く
異天動地の破天荒ギャグ!!
作者 漫☆画太郎
W.J連載開始/START 1990.NO.49
W.J連載終了/END 1992.NO.13
Title : Chinyuki / Author : Gataro Man
A strut into the warped mind of Gataro Man and his jaw-dropping sense of humor!
An old man and woman are ill-treated by their impudent adopted son Taro Yamada. One day, a traveling monk named Genjo appears, and the old couple plead with him to get rid of Taro once and for all. This manga features a lot of suggestive humor and violence interwoven in its plots and bizarre illustrations. Known for his absurd value, Gataro uses a unique style of humor that can never be replicated in this gag manga industry.
まんゆうき
~ばばあと あれれな げぼくたち~
復活篇々々伝記
まんゆうき
~ばばあと あれれな げぼくたち~
最恐仙人真々の弟子が妖怪退治!?
画太郎印の変態ワールド!
作者 漫☆画太郎
W.J連載開始/START 1994.No.29
W.J連載終了/END 1994.No.50
Title : Manyuki / Author : Gataro F Man
Get a disciple of the hoard hermit Mar-man (what the monsters once and for all!? This is a trip through the warped mind of Gataro!
Village R is under attack by monsters, and the village elder asks Mar-man the (hermit) to save them. Since he (once defeated all monsters long ago. Mar-man's disciple Hyaku-gan set foot on the task, but she is often harassed by (perverted) monsters and Ba Mar-man himself! The ultimate gag manga, featuring Gataro's warped sense of humor!

珍遊記－太郎とゆかいな仲間たち－
まんゆうき～ばばあと あわれな げぼくたち～

漫☆画太郎 Gataro Man
漫☆画太郎 Gataro F Man

Chinyuki
Manyuki

17-①

17-③

17-②

18-①

珍遊記 －太郎とゆかいな仲間たち－

鬼才・漫☆画太郎が描く
驚天動地の破天荒ギャグ!!

史上最凶のかぶきもの・山田太郎に手を焼いたじじいとばばあは、ある日訪れた旅の坊主・玄じょうに、太郎退治を依頼する。下ネタとバイオレンスが頻発する過激ギャグ、荒々しい描画、そして破綻する物語。ギャグ漫画界に誰も真似できない独自の風を吹き込んだ衝撃作。

An old man and woman are troubled by their insolent adopted son Taro Yamada. One day, a traveling monk named Genjo appears, and the old couple plead with him to get rid of Taro once and for all. This manga features a lot of suggestive humor and violence intertwined in its jokes and brutal illustrations. Known for his shock value, Gataro uses a unique style of humor that can never be replicated in the gag manga industry.

まんゆうき ～ばばあと あわれな げぼくたち～ 復活萬々伝説

最恐仙人萬々の弟子が妖怪退治!?
画太郎印の変態ワールド!

妖怪共の襲撃に遭ったR村の長老は、かつて妖怪を一掃した仙人・萬々に救いを求める。その弟子の娘々が妖怪退治を請け負うが、変態妖怪と萬々に翻弄されて…！画太郎節が炸裂する究極のギャグワールド！

Village R is under attack by monsters, and the village elder asks Man-man the hermit to save them, since he once defeated all monsters long ago. Man-man's disciple Nyan-nyan will take on the task, but she is often harassed by perverted monsters and by Man-man himself! The ultimate gag manga, featuring Gataro's warped sense of humor!

ボンボン坂高校演劇部

高橋ゆたか Yutaka Takahashi

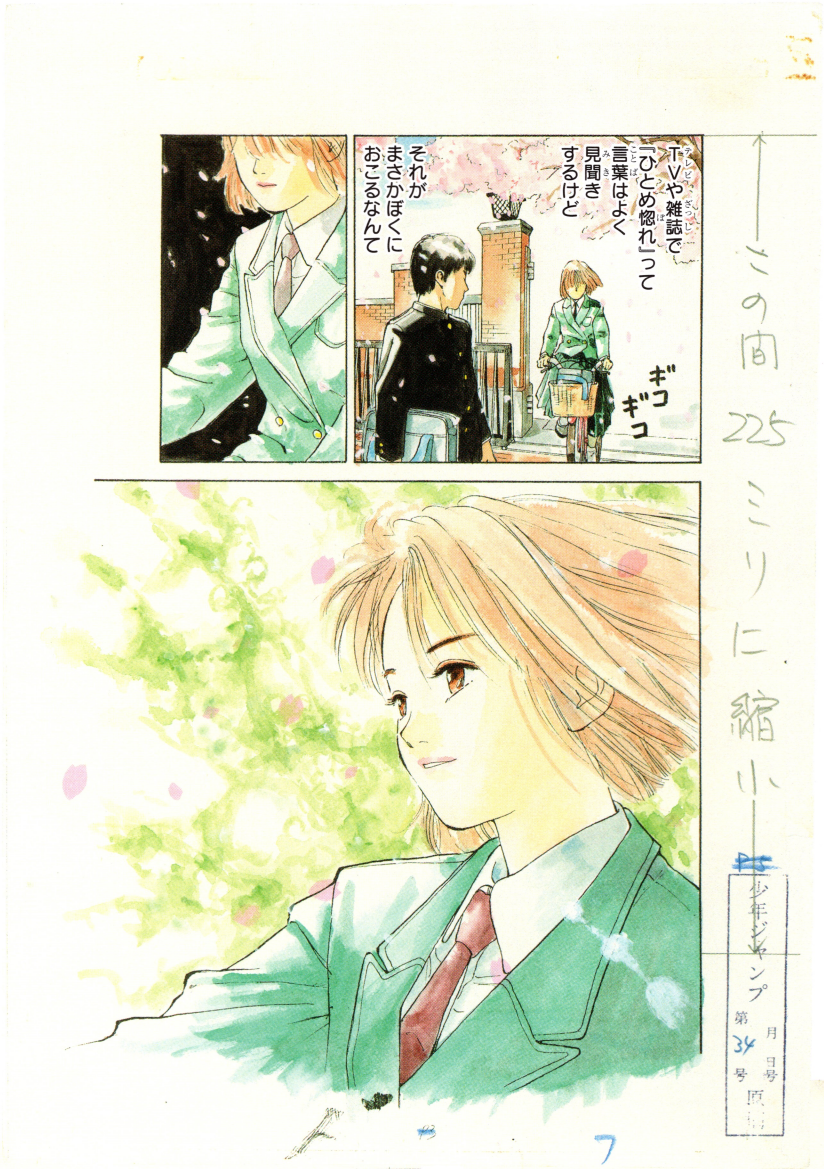
Bonbonzaka Koukou Engekibu

演劇部部長・ヒロミのギャグステージ——本日も絶賛上演中！

高校生・順菜正太郎は、先輩の日比野真琴に一目惚れするものの、心は女で体は男の演劇部部長・徳大寺ヒロミに振り回されっぱなし…!? 稽古あり、恋あり…の時計坂高校演劇部の日常が、彩り豊かなキャラクターたちと共にドタバタギャグ満載で描かれる。

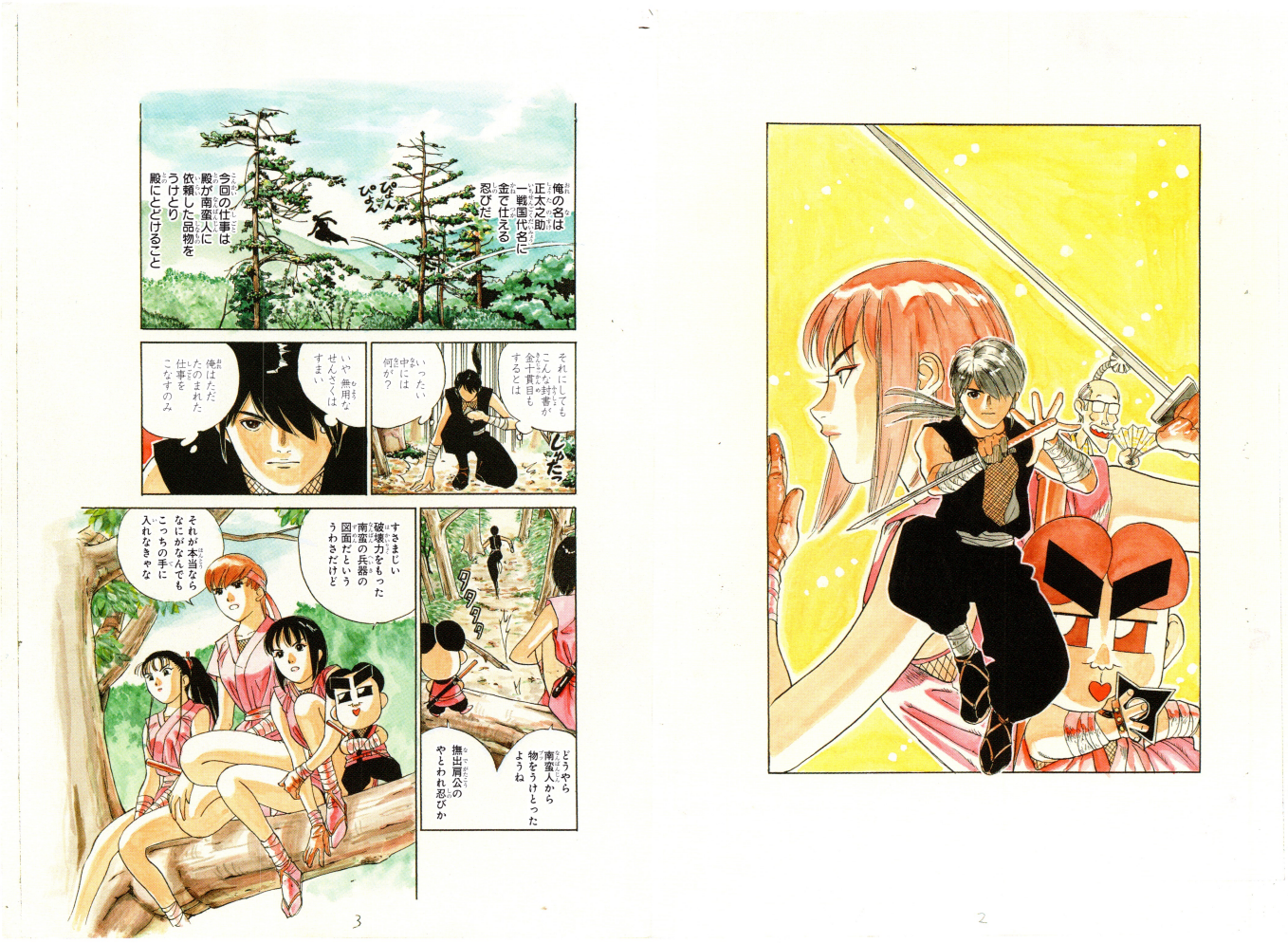
Shotaro Junna is a high school boy, who falls head over heels for an older high school girl named Makoto Hibino. But Hiromi Tokudaiji, an overtly feminine male student and president of the drama club, can't take his eyes off of Shotaro. This manga presents the daily life of Tokeizaka High School's drama club with colorful characters, drama training, love, and countless slapstick jokes.

19-①



19-③

19-②

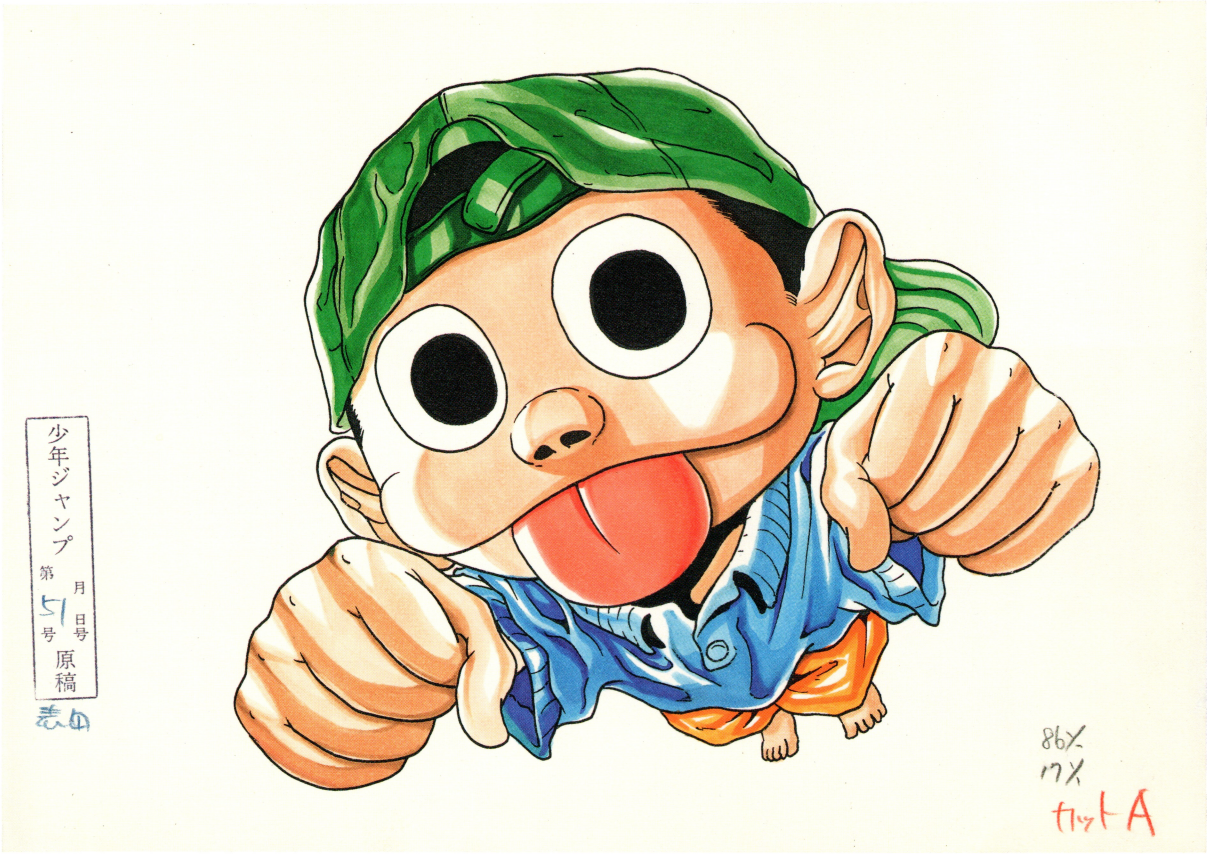


19-④

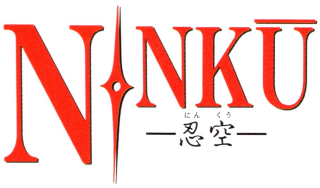
なっなんだけ
ぶわっ
部長さんっ!!
ホホホホ ハニーつかまえたわよ
なにするんですか
だれが美人だ
ぜ、ぜんぜんなっ
あたしたちの邪魔をしないでください
あたしたちのこの美しさ
この美しさ
美容ケアにかけてはこの美しさ
美容ケアにかけてはこの美しさ
美容ケアにかけてはこの

NINKŪ —忍空(にんくう)—

桐山光侍 Kouji Kiriyama



20-①



最強の武術「忍空」の使い手が繰り広げる冒険活劇!!

忍術と空手を組み合わせた武術「忍空」を極め、戦争を終結に導いた「忍空組」。戦乱の世が去り、隣家のおばあさんの薬を求め旅をする、もと忍空組１番隊隊長・風助に、再び戦いの影が忍び寄る…!! 斬新な戦闘スタイルやアクション描写は後の漫画家にも影響を与えた。

Members of the Ninku Clan have mastered the art of Ninku, which is a combination of ninjutsu and karate, using it to bring the war to an end. After the war, former captain of the First Ninku Division, named Fusuke, goes on a journey to find medicine for an old woman living next door, but once again finds the dark cloud of war looming overhead. The fresh battle style and action sequences used in this manga have inspired manga artists who came later.

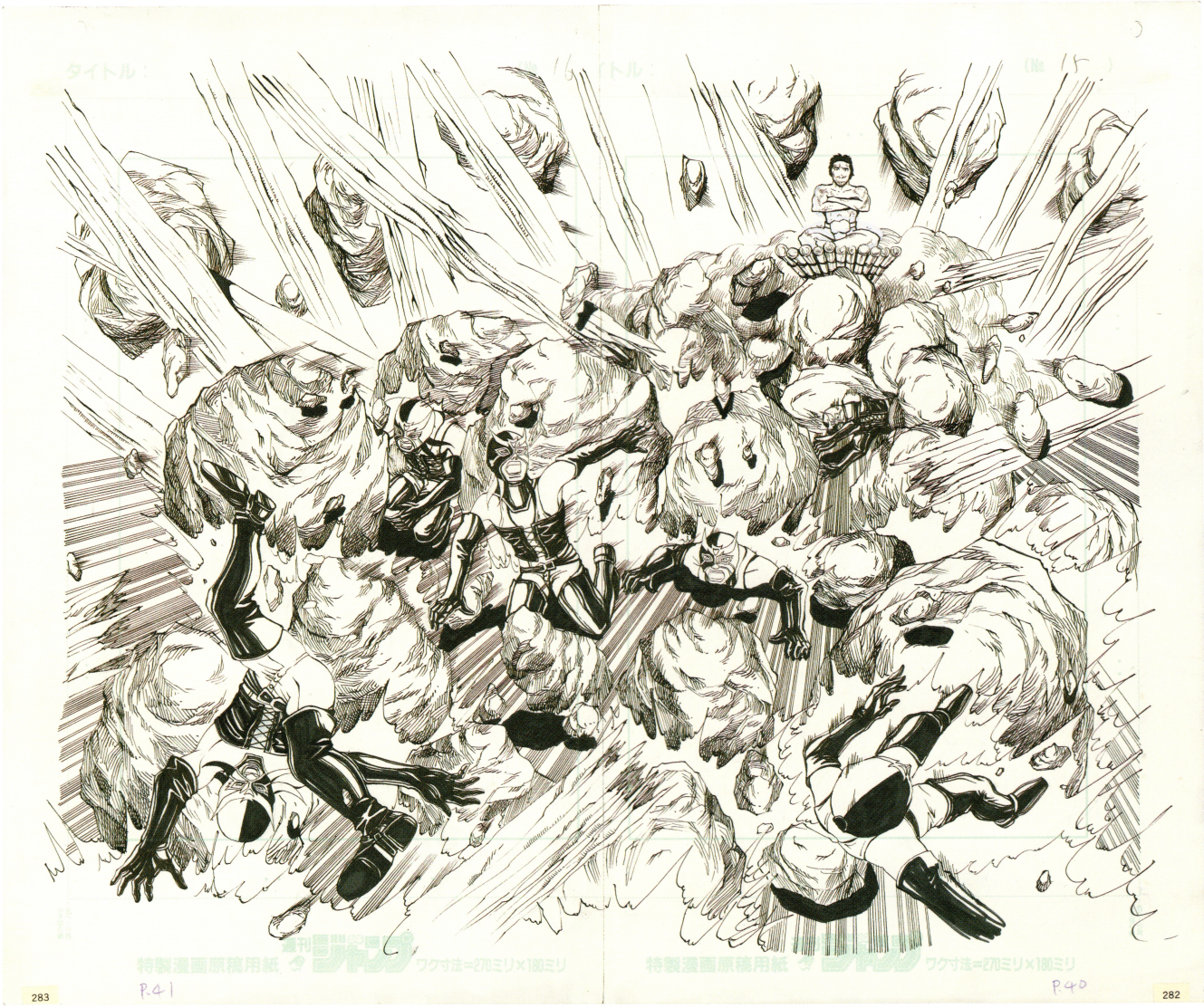
20-②

特製漫画原稿用紙
ワク寸法=27ミリ×19ミリ
75
74

20-③

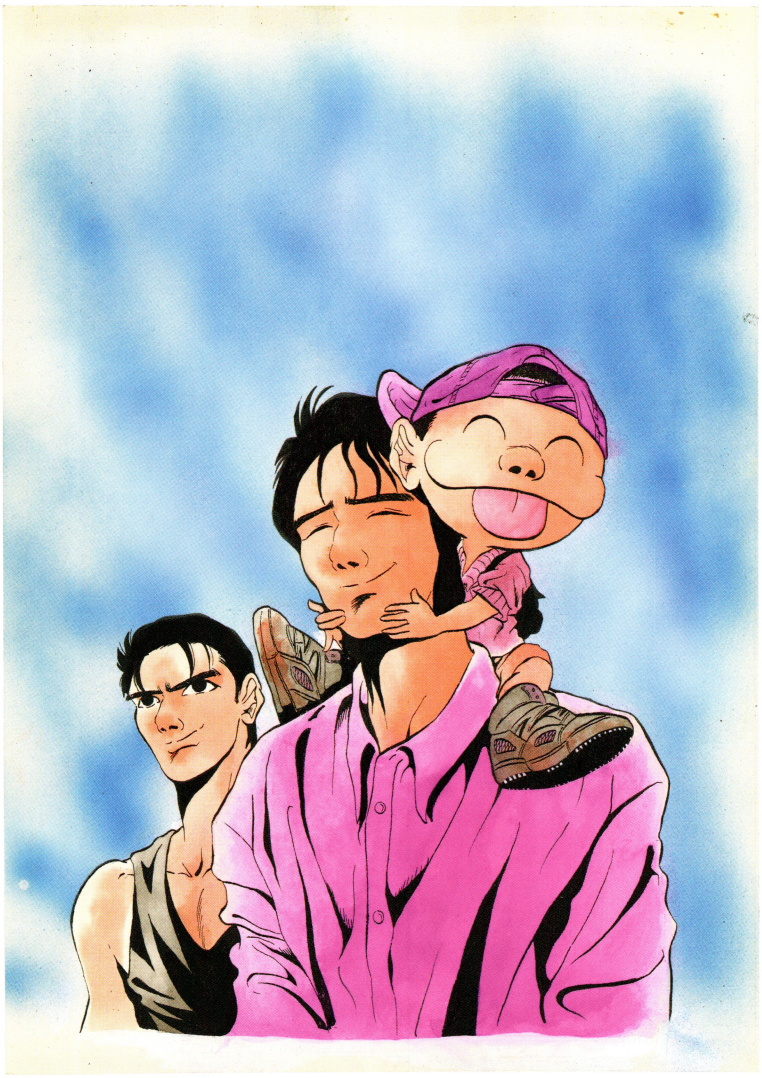
特製漫画原稿用紙
ワク寸法=27ミリ×19ミリ
145
144

20-④

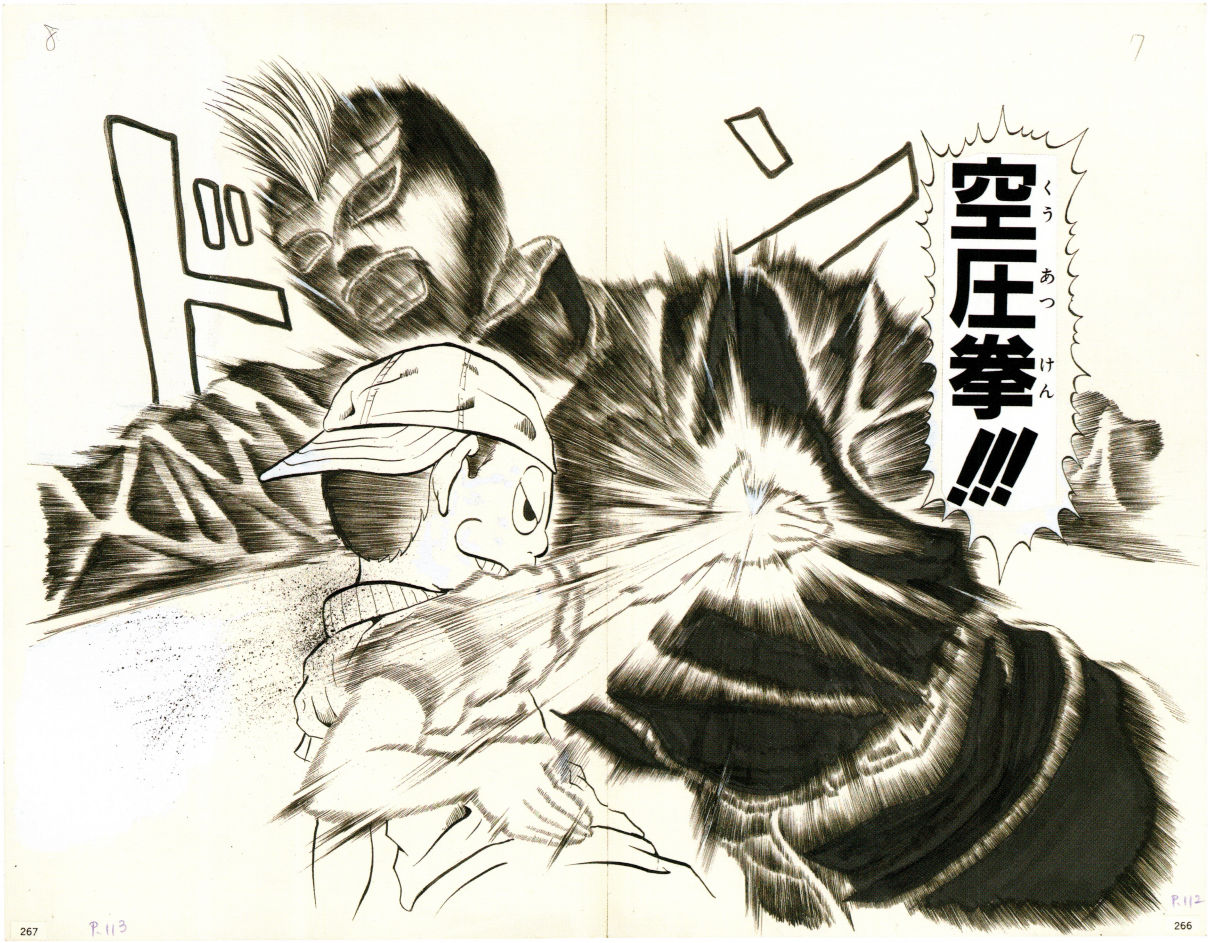

特製漫画原稿用紙
ワク寸法=270ミリ×180ミリ
283
P.41
特製漫画原稿用紙
ワク寸法=270ミリ×180ミリ
P.40
282

20-⑤

20-⑥



20-⑦



20-⑧

週刊少年ジャンプ展 VOL.2

Jump Tornado PART I

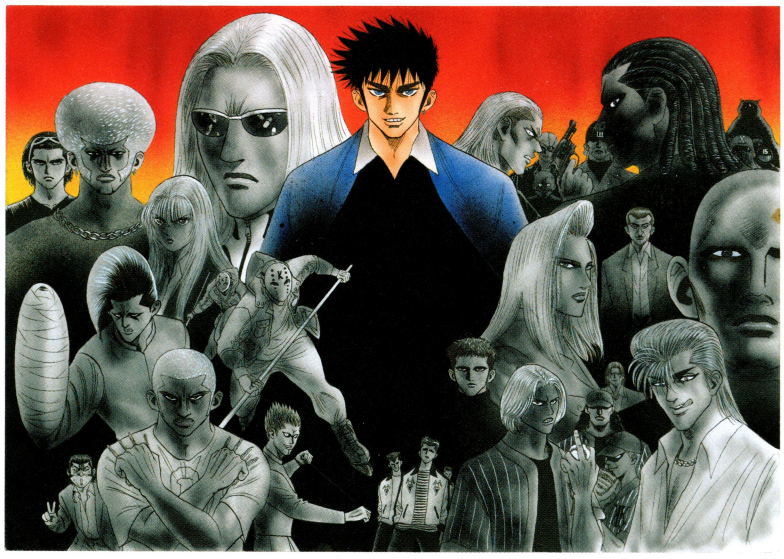
Weekly Shonen Jump Exhibition VOL.2 Jump Tornado Part I

Jump
All Star Road II

BØY

梅澤春人 Haruto Umezawa

21-①

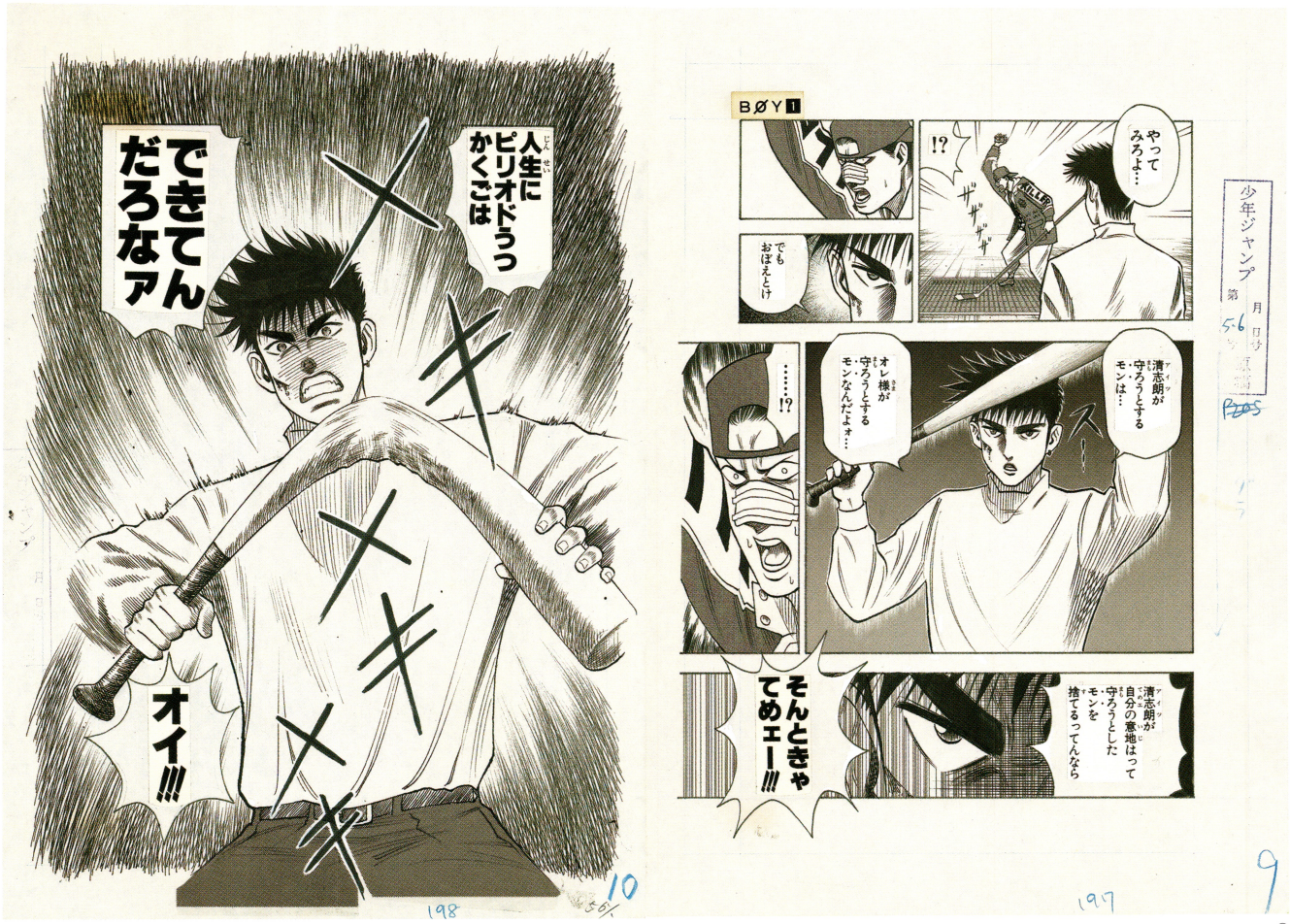


21-②

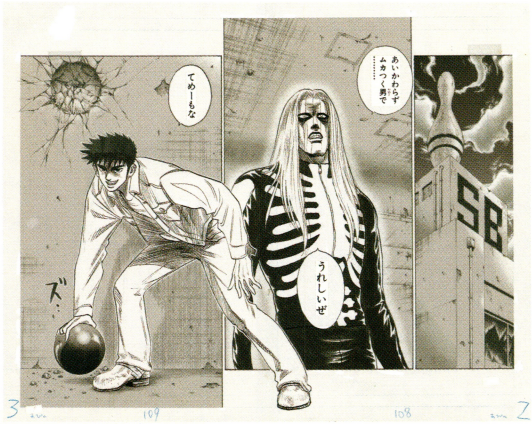
背中からバットとフライパン！俺様が無敵の日々野晴矢じゃ!!

画家を志す楽園高校一年・岡本清志朗。ある日彼が出会ったのは、世界征服の野望を持つ「無敵の男」日々野晴矢だった。常識破りの強さを誇る晴矢と共に、清志朗やバンドマン・一条らの仲間たちが大騒動を繰り広げる。90年代の若者たちの世相も反映した、青春学園バトルストーリー。

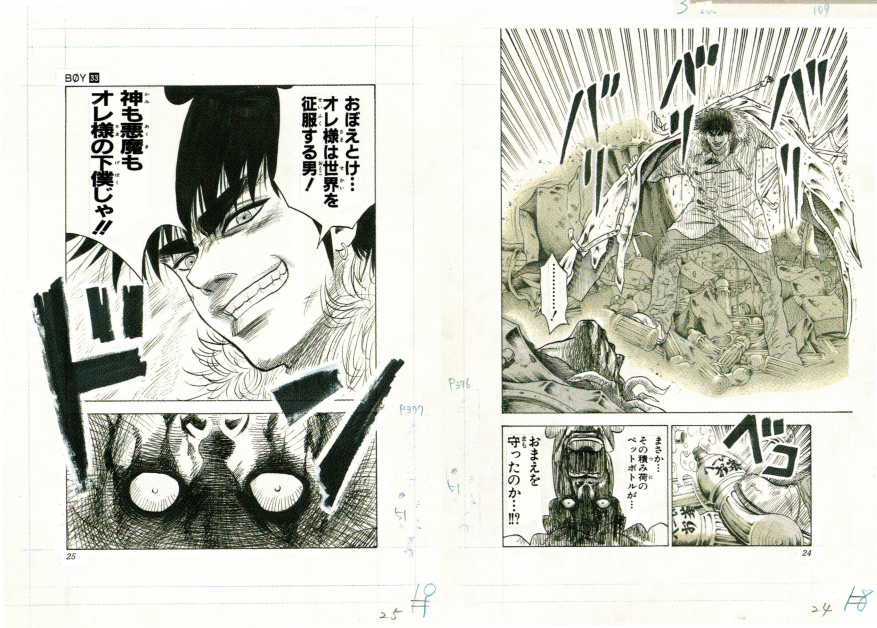
Kiyoshiro Okamoto is a freshman at Rakuen High School, who dreams of becoming an artist. One day he meets Hareluya Hibino, a student of unprecedented strength who dreams of world domination. The extraordinarily powerful Hareluya, along with others such as Kiyoshiro and the rock-and-roller Ichijo, get together and raise hell in this teenage battle story, providing an accurate reflection of 90s youth culture in Japan.


BØY 1
やってみろよ…
!?
ザザザザ
でもおぼえとけ
清志朗が守ろうとするモンは…
オレ様が守ろうとするモンなんだよォ…
……!?
清志朗が自分の意地はって守ろうとしたモンを捨てるってんなら
そんときゃてめェ―!!
人生にピリオドうっかくごは
できてんだろなァ
オイ!!!
少年ジャンプ

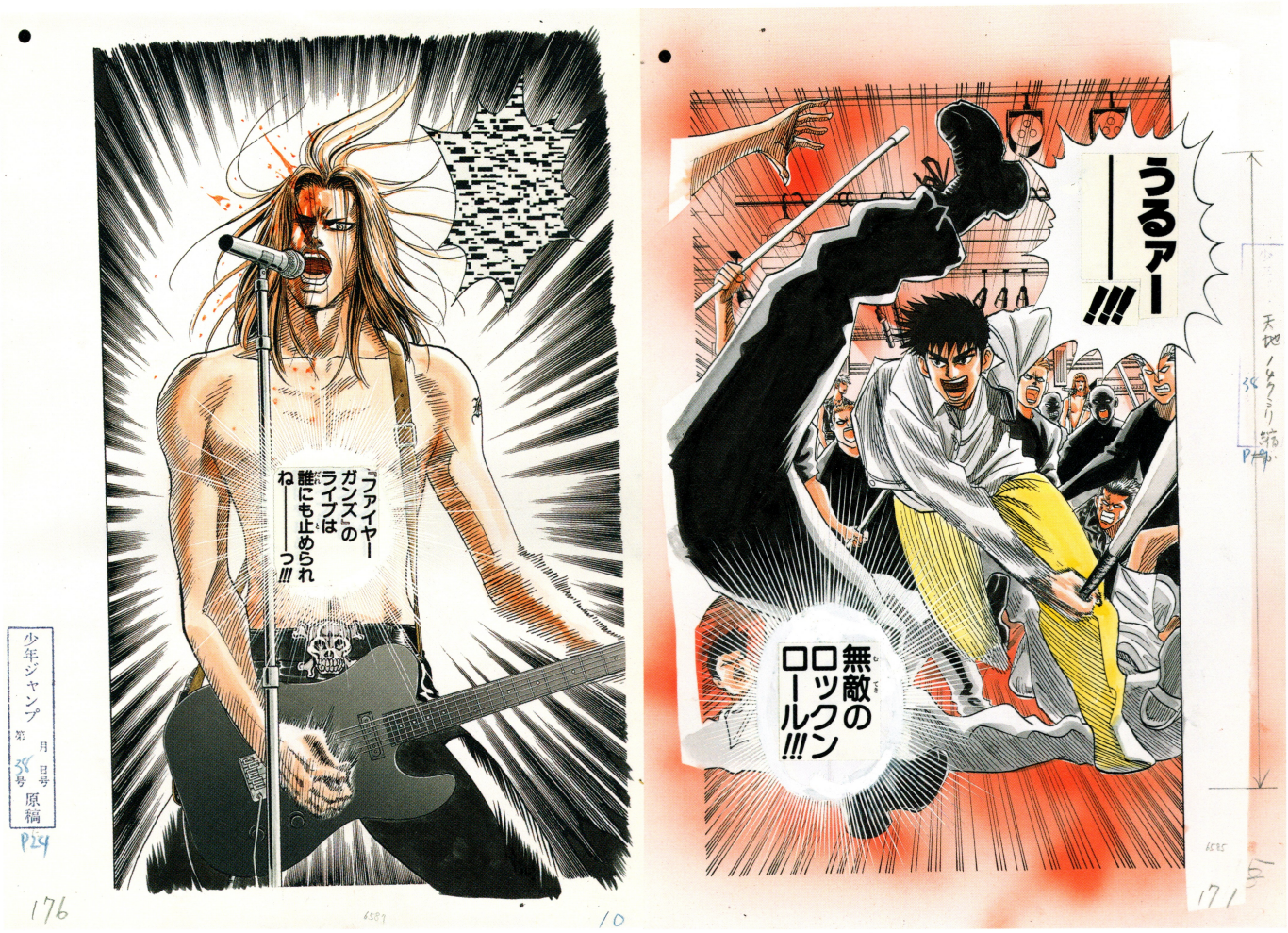
21-③


あいかわらずムカつく男で…
てめーもな
うれしいぜ

21-④


BØY 33
おぼえとけ…オレ様は世界を征服する男!
神も悪魔もオレ様の下僕じゃ!!
ドン
バリ バリ バリ
……!
まさか…その横入荷のペットボトルが…
おまえを守ったのか…!!?
ベコ

21-⑤


うるァー!!!
無敵のロックンロール!!!
『ファイヤーガンズ』のライブは誰にも止められねっ!!!
少年ジャンプ 第 月 日号 38号 原稿
P24
176
10
171

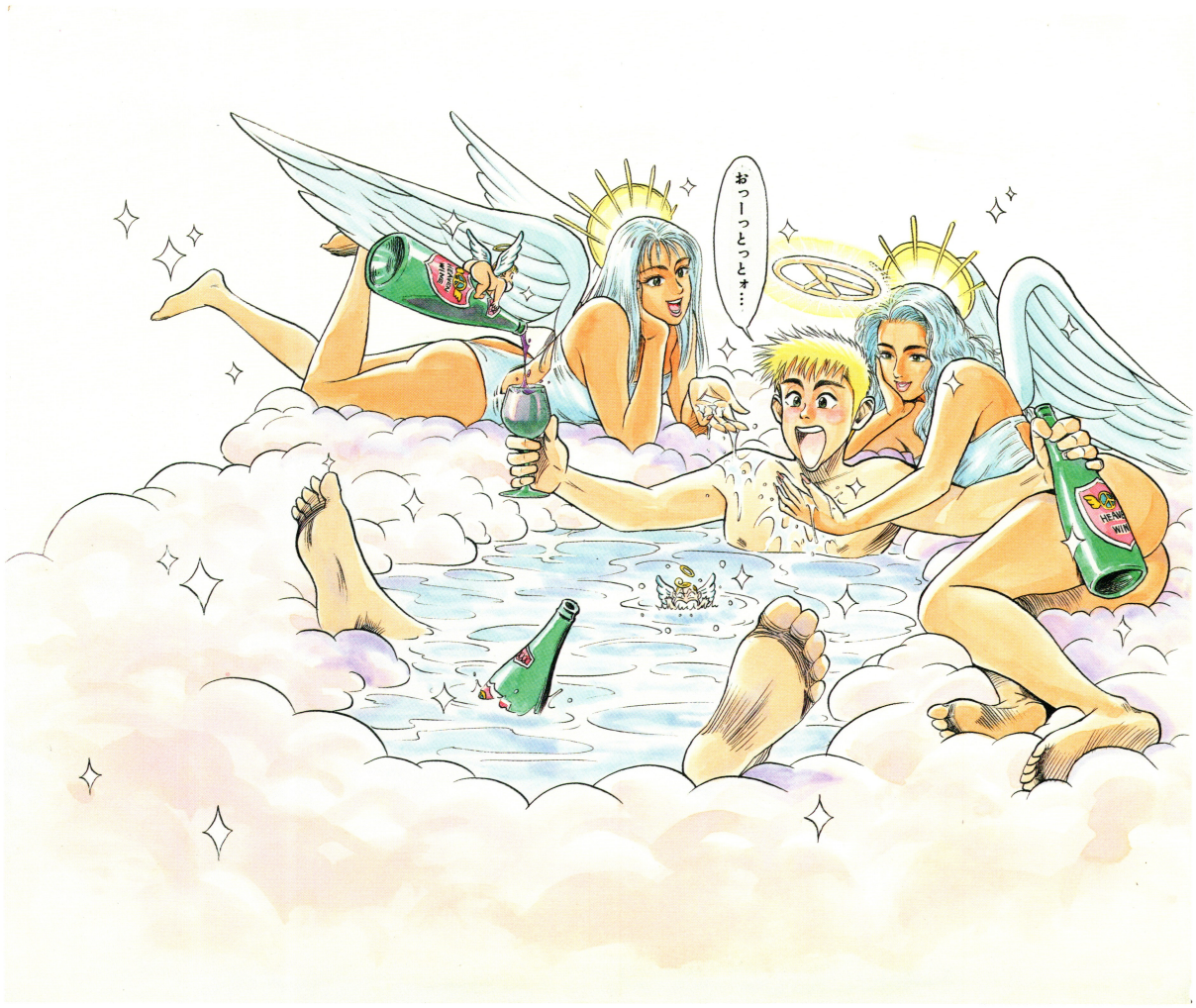
21-⑥

21-⑦

HARELUYA－ハレルヤ－

梅澤春人 Haruto Umezawa

HARELUYA



22-①

地上に落とされた神の息子は人間愛に目覚めるのか!?

「21世紀の神になる男」ハレルヤは、その自堕落な生活を見かねた父の手で地上に落とされる…！『BØY』の原点にもなった、神と人間の愛を描いた傑作。

Hareluya is set to become the "God of the 21st Century." Frustrated by Hareluya's self-indulgent lifestyle, his father sends him down to earth in an attempt to teach him some humility. This is a masterpiece depicting the love between God and mankind that eventually lead to the publication of BØY.

22-②

るろうに剣心 ―明治剣客浪漫譚―

Rurouni Kenshin

和月伸宏 Nobuhiro Watsuki

The powerful story of Kenshin, vowing to his reverse-blade sword to never kill another person!

Kenshin Himura was a feared manslayer known as Hitokiri Battosai at the end of the turbulent Edo period. But as time passed into the Meiji period, Kenshin took a vow to never take another life. Brandishing a reverse-blade sword incapable of killing, he continued on with his journey as a rurouni (meaning wanderer). The subtle literary style of this manga portrays a man of great power, suffering with the sins of his past to grow into a better person, as a completely new type of hero. Kenshin's lightning-quick sword style called the Hiten Mitsurugi-ryu in the fast-paced battle scenes, combined with a powerful story to capture the hearts of its readers, are major factors in its rise to hit status. Because of this popularity, it was made into a TV anime and live-action film after serialization ended. A sequel called Rurouni Kenshin: Hokkaido Arc is currently running in JUMP SQUARE magazine.

逆刃刀に「不殺(ころさず)」の誓いを立てた剣心の活躍を描く!!

幕末の動乱期に「人斬り抜刀斎」と呼ばれ畏怖された緋村剣心。時は移り明治の新時代に、剣心は「不殺（ころさず）」の誓いを立て、人を斬れぬ逆刃刀を手に流浪人（るろうに）として旅を続けていた。圧倒的な力を持ちながら、自らが犯した過ちに苦悩し成長する、全く新しいヒーロー像を繊細な筆致で描いた。剣心が駆使する「飛天御剣流」のスピーディなバトルシーンと、人の心に向き合う力強いストーリーは、連載終了後もテレビアニメや実写映画で大人気を博した。現在はジャンプSQ.にて、続編である『北海道編』が連載中。

23-①

明治十一年
東京本町

23-②

人斬り
抜刀斎!!
とうとう見つけたわ
二か月に及ぶ辻斬り凶行も今夜でお終いよ
覚悟なさい!
おろ

23-③

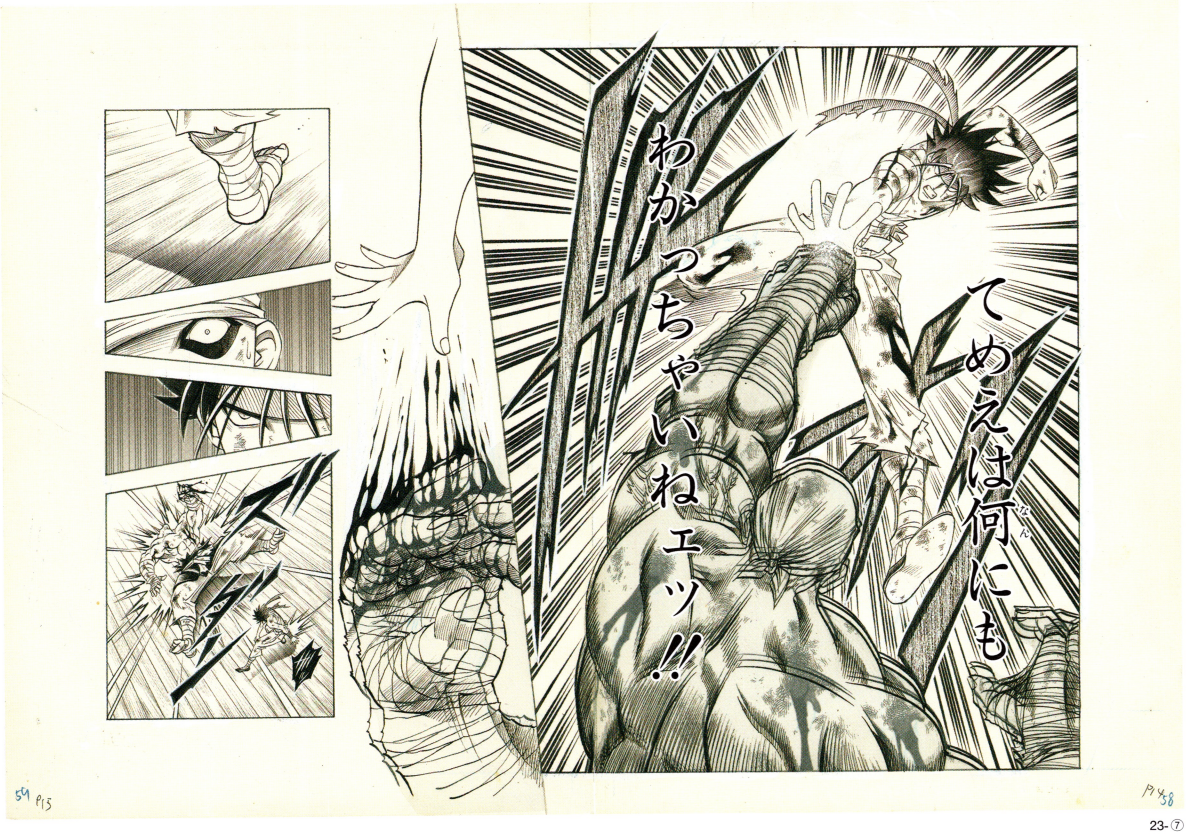
23-④

見様見真似
カハ
龍槌閃!!

23-⑤

左之!!
お前等が囲だということは既にお見通しなんだよ
回転式機関砲斉射!!

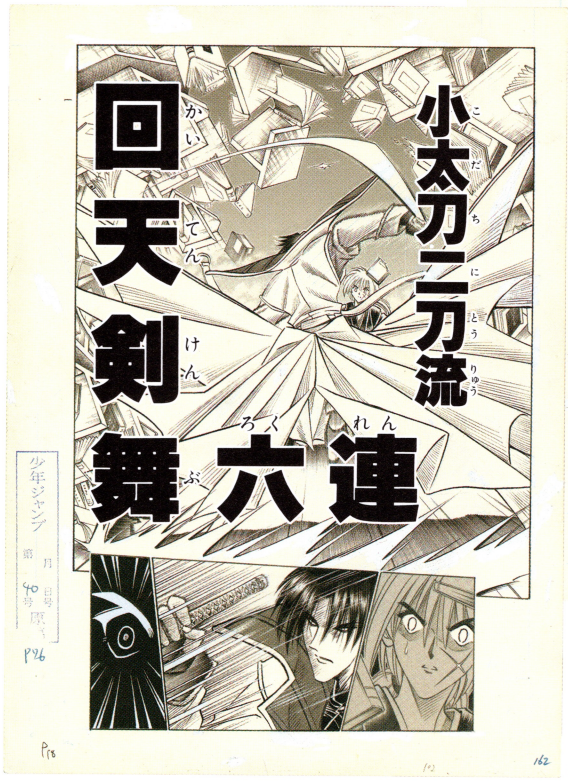
23-⑥


てめえは何にもわかっちゃいねエッ!!

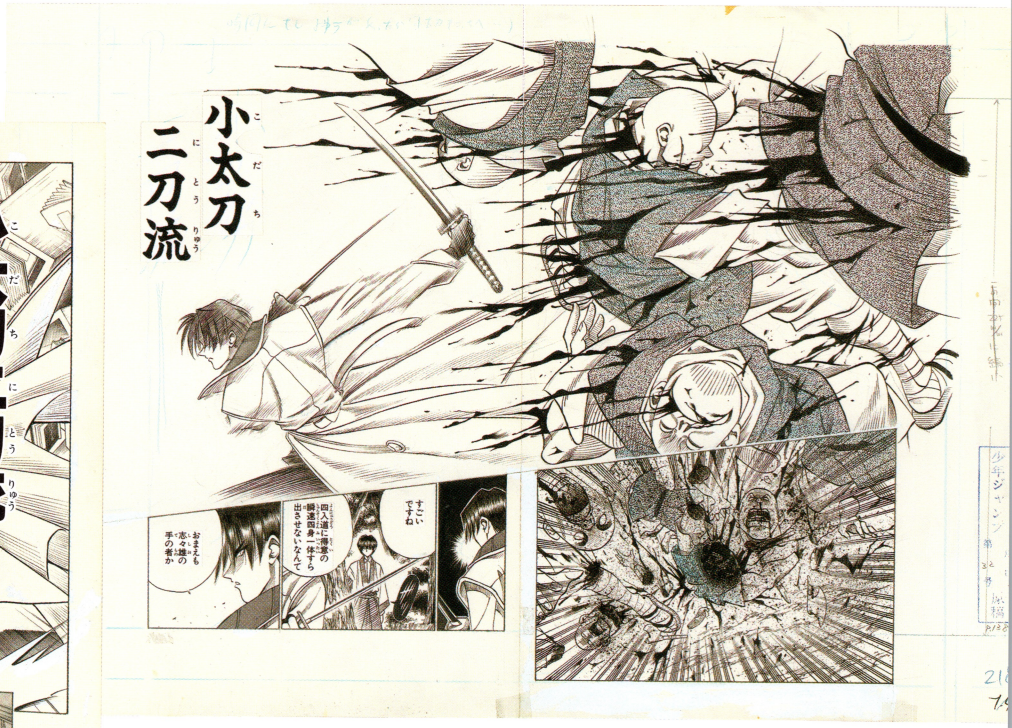
23-⑦

23-⑨

23-⑧



23-⑪

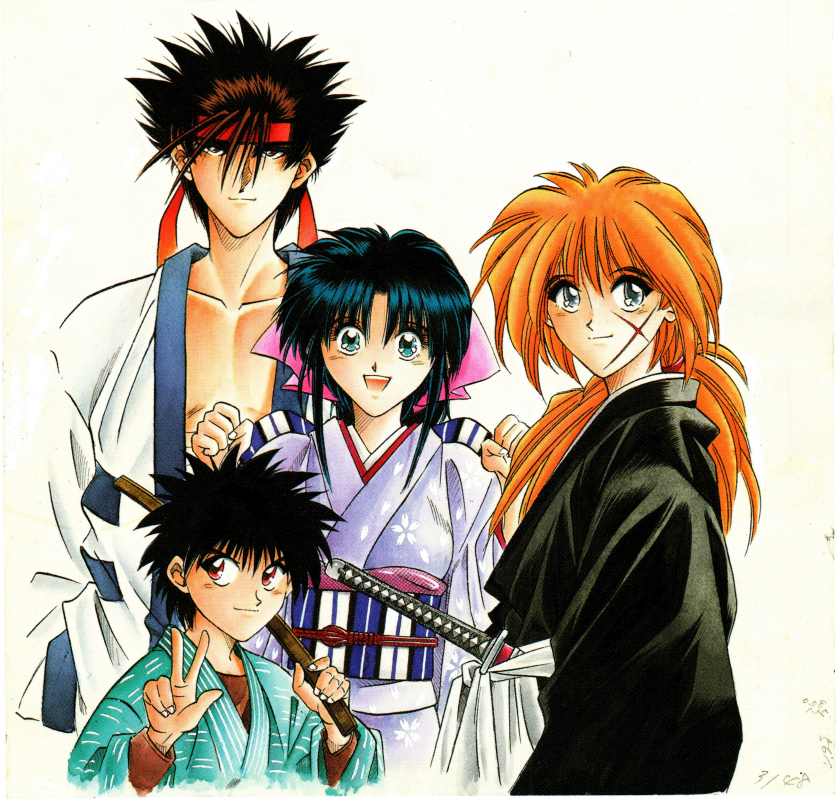


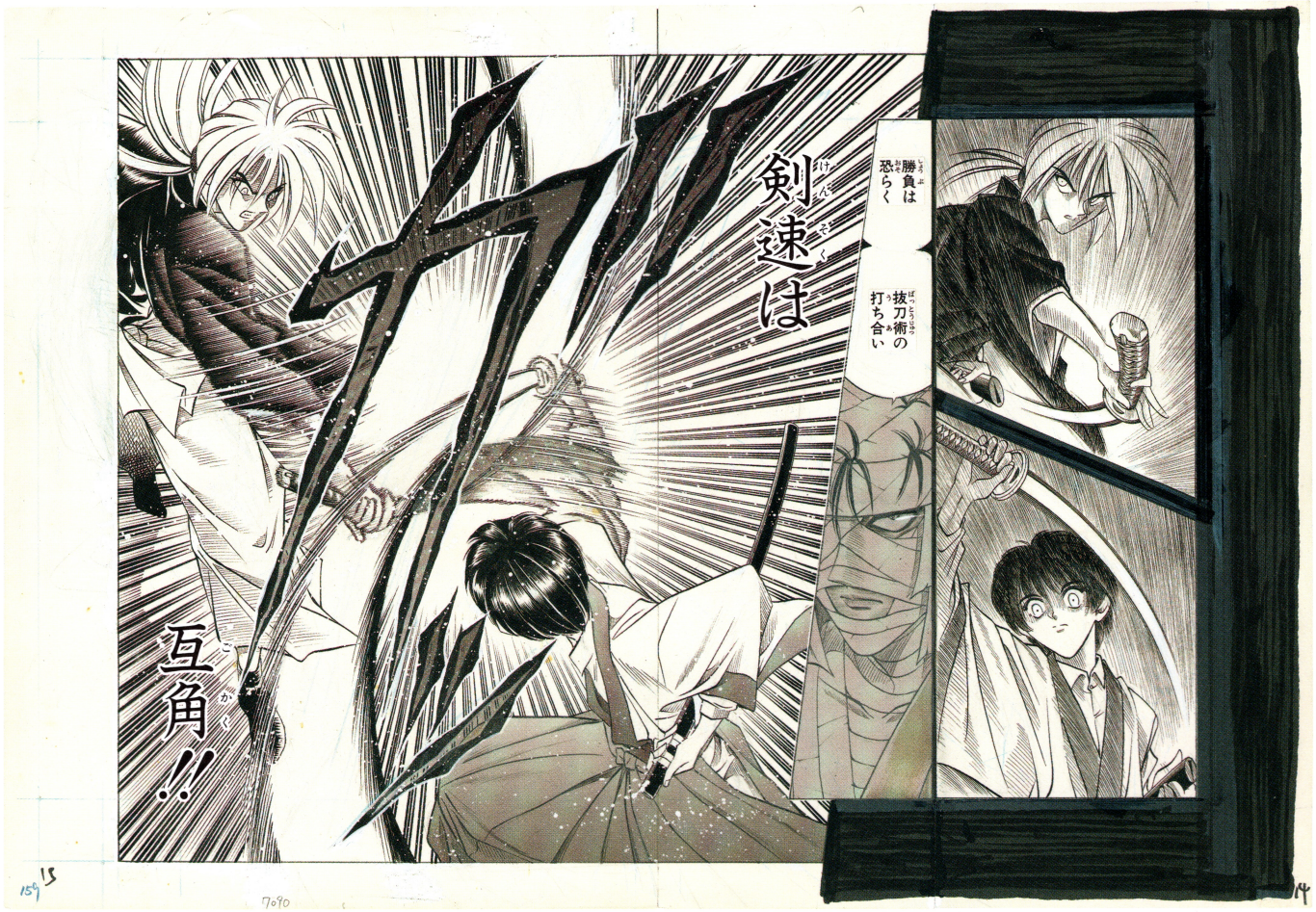
23-⑩

23-⑫

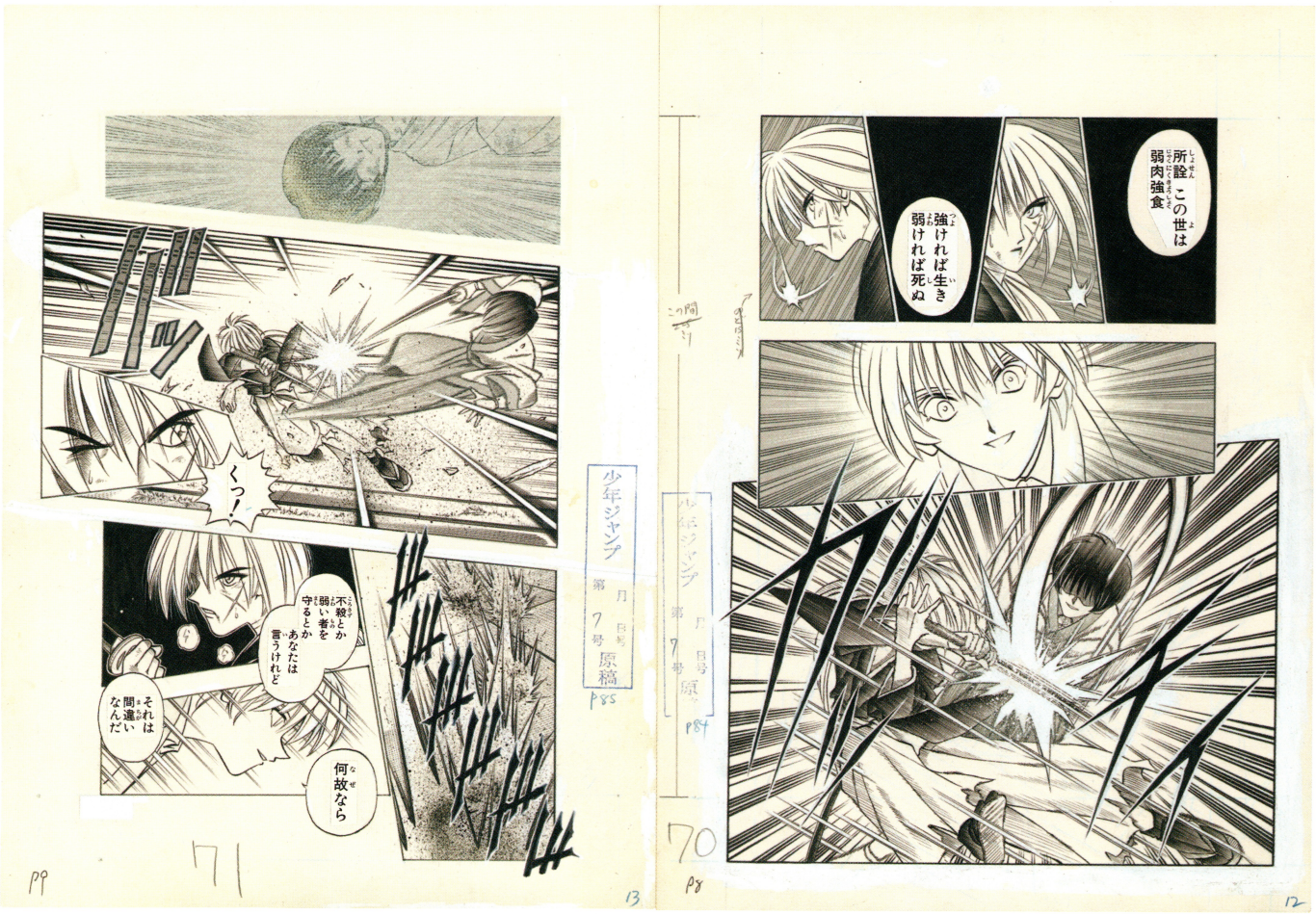
23-⑬

23-⑭




剣速は
勝負は恐らく
抜刀術の打ち合い
互角!!

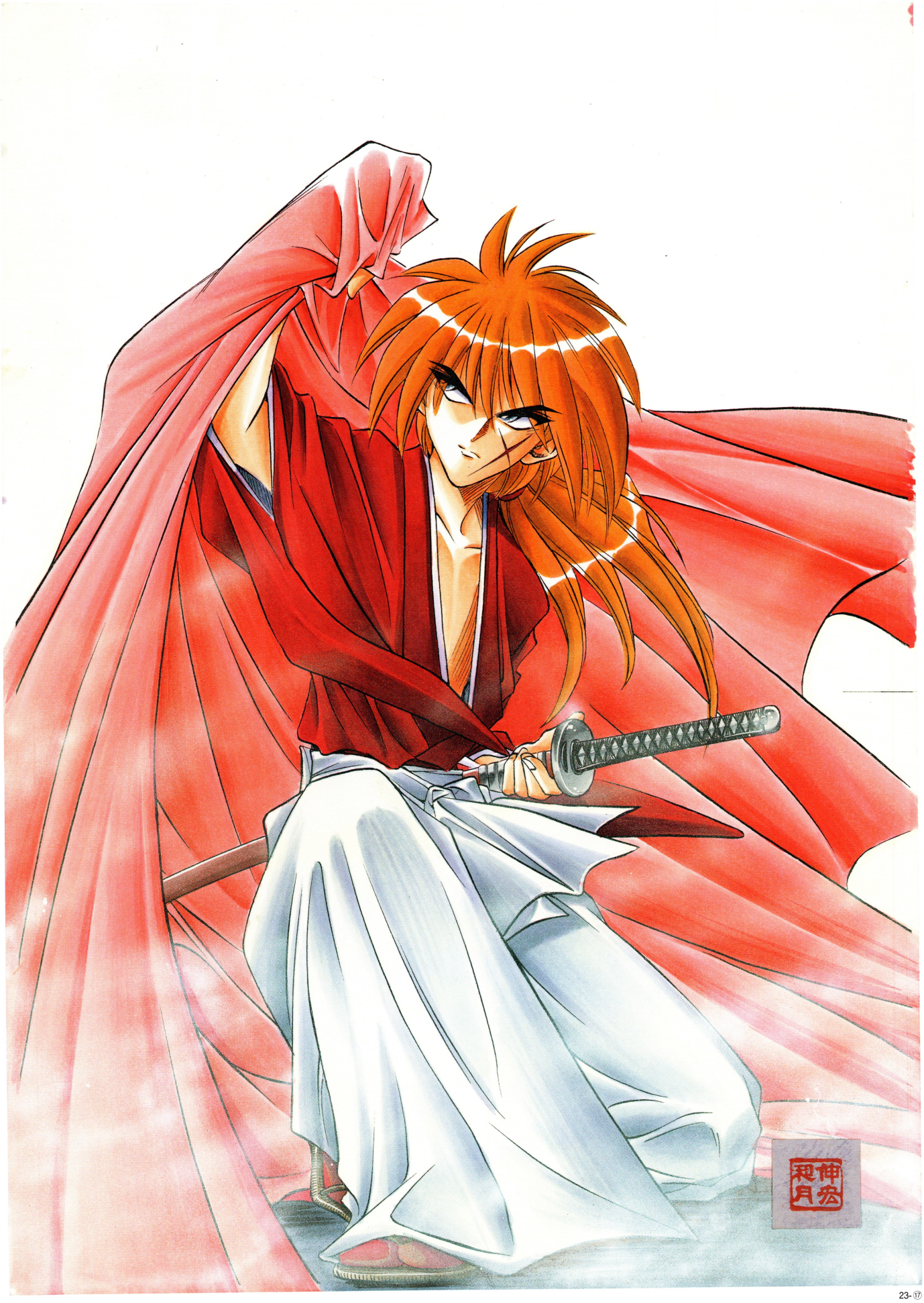
23-⑮


所詮この世は弱肉強食
強ければ生き弱ければ死ぬ
くっ!
不殺とか弱い者を守るとか言うけれど
あなたは
それは間違いなんだ
何故なら
少年ジャンプ 第7号 原稿 P85
少年ジャンプ 第7号 原稿 P84

23-⑯

るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-

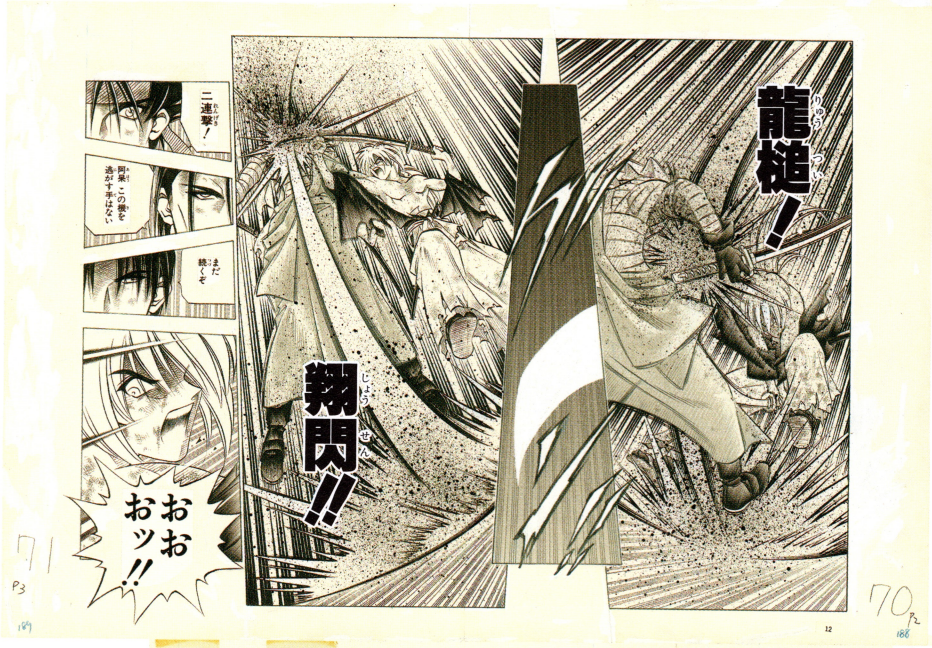
和月伸宏



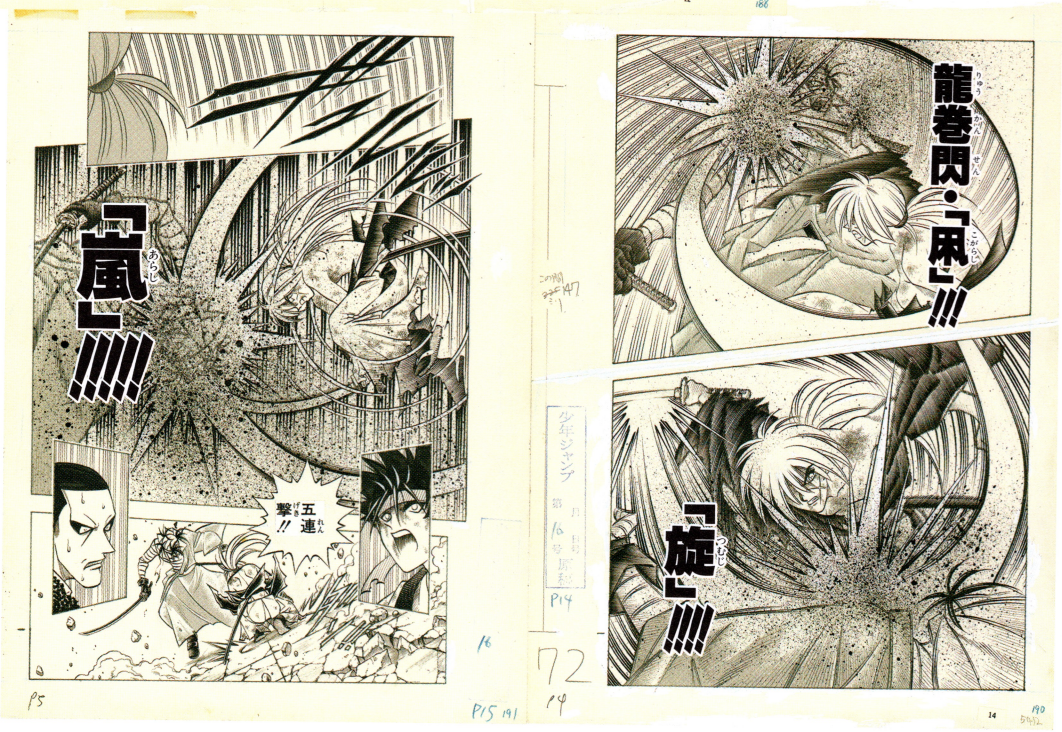
23-⑰

23-⑱

23-⑲



23-⑳



23-㉑

23-㉒

23-㉓

23-㉔

23-㉖

23-㉕

23-㉗

23-㉙

23-㉘

和月伸宏

漫画家 × 週刊少年ジャンプ

Interview

Nobuhiro Watsuki

1994年、まさにジャンプが最大部数に到達するその年に、『るろうに剣心』はスタートした。スター作家たちがひしめく中に分け入っていった心境を聞くと「憧れの先生たちと同じ雑誌に載れることに感動してはいましたけれど、萎縮はしていませんでした」ときっぱりと言う。

「基本的に漫画家というのは、自分の漫画をおもしろいと思って描いてるわけですから。読者に喜んでほしいとか、人気をとりたいという気持ちが強かったし、連載が始まる嬉しさでいっぱいでした」

連載開始からほどなくして『幽☆遊☆白書』、翌年には『DRAGON BALL』、その次の年には『SLAM DUNK』と、人気連載が次々に終了、『るろうに剣心』が1位の時代がやってくる。

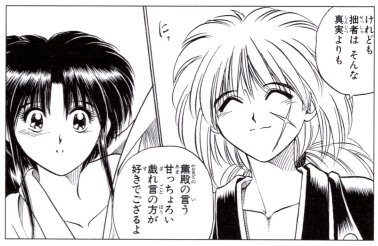
「上を抜いてトップになったわけじゃなかったので……『あれ？1位になっている？』と」

ジャンプのトップを担うという責任のようなものは感じていたのだろうか。

「自分にやれることは『剣心』をおもしろくすることだけ。責任を負えるのは『剣心』だけなんです。ただ結果的に（少年マガジンに抜かれて）ジャンプが1位を守れずトップから落ちたことはつらいな、きついなとは思いました」

連載中は「激流」に乗っているような気持ちだったという。

「すごい激流で、それに乗れなかったら溺れて終わってしまうんだけど、うまく乗れれば前に進んでいける。激流下りのアトラクションです。アトラクションの途中には、いろいろ大変なことがあるわけですが『クリアするぞ！』と思いながら楽しんでいました。自分が月刊で描くようになってから思いますが、週刊で描き続けている人たちは化け物です」

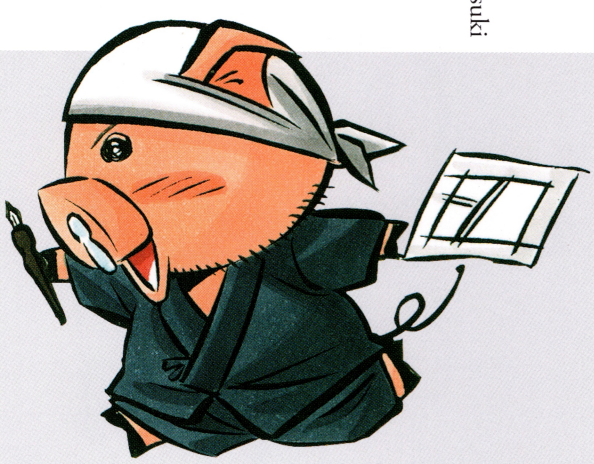


ジャンプでもドラマとバトルは融合できる

ジャンプの「憧れの先生たち」の中でも、特にその気持ちを強く抱いた作家は冨樫義博。

「デビュー前から『幽☆遊☆白書』を読んでいて、すごく影響を受けていると思います。それまでのジャンプでは〝戦いの串団子的〟な――その回、その回の戦いをどれだけおもしろくするかが大事で、ドラマ部分はあまり気にせず、戦いで繋いでいくような流れが強かったと思うんです。でも『幽白』は、ドラマもしっかり作られていて。幽助たちが妖怪である雪菜を救う回があるんですが、人間が〝悪〟として描かれていた。〝人間が善で妖怪は悪〟っていう図式と逆になっていたんです。その回を読んで『ああ、ジャンプでもドラマとバトルは融合できるんだ』とすごく感動しました」

『るろうに剣心』のドラマとバトルが融合した魅力が生まれた理由の一端は、ここにあったのだ。



1994年より『るろうに剣心―明治剣客浪漫譚―』の連載を開始、アニメ化もされ大ヒットとなる。連載終了後にも実写映画化されて大反響を呼んだ。

Watsuki's "Rurouni Kenshi" began serialization in 1994, and the manga and its anime adaptation were both major hits. After the manga concluded, "Rurouni Kenshin" was also adapted into a series of smash hit live-action films.

ジャンプという山の頂から、自分にしか見られない景色を見たことを誇りに思う

I'm proud to have had the chance to take in a view
that only I could see from the peak of "Shonen Jump."

「成田美名子先生の作品とか少女漫画を読んだりもしていたので、その影響もあるかもしれません。丁寧な人間関係とか感情の機微に目が行ってしまう」

そのドラマ性の強さと、剣心を始めとする美形キャラクターたちが人気となり『るろうに剣心』は多くの女性読者を獲得した。

「連載初期は3割くらいが女性でした。今のジャンプには女性読者も多いですが、当時としては珍しい状況で。編集部では『ジャンプ内少女漫画』って言われていたらしいです。今思うと女性の視点で物語が進んでいくという点も、女性読者が多くなった理由かもしれません。自分としては意識していなかったんですが、読んで来たものが知らずに出ていたようです」

打ち切りになってもキャラの魂は受け継がれる

デビュー後、アシスタントを務めた小畑健からも大きな衝撃を受けたといい、今も「師匠」と呼ぶ。

「初めて小畑師匠を意識したのは、中3の時なんです。師匠が手塚賞の準入選をとったんです。同じ新潟出身で歳が1つ上。勝手に『ライバルだ！』と思ってしまって……描くなら俺もジャンプだ、と。ただ後にアシスタントに行ったら、1回目で『ライバルじゃない、この人は師匠だ！』と思いました。師匠の画力は、凄まじいです。無駄な線が1本もない。頭の中で浮かんだものがそのまま線になるんです。天才が努力をして、さらに神の領域に行った人だと思います。自分は絶対に師匠みたいにはなれないとわかって、じゃあ自分が好きなところを伸ばそうと、ドラマを作るほうに力を入れて行ったところもあると思います」

小畑が和月の師匠だったように、和月もまた師匠として、尾田栄一郎、武井宏之ら多くのアシスタントたちを漫画家として旅立たせた。

「今でもよく覚えていることがあって。夜の早い時間に原稿が上がって、普段だったらそのまま帰るのに漫画の話になって……しゃべっているうちに、みんな終電を逃しちゃったんですよ。結局そのまま始発までずっとしゃべっていました」

当時を思い出し、楽しそうにそう語る。若手漫画家たちの熱い日々が目に浮かんでくるが、和月にとって彼らのように共に連載をしてきた漫画家とは、どんな存在なのだろう。

「同じ〝漫画〟っていう道の上を歩いている、という感じがします。もし疲れて歩みがちょっと遅れているようだったら、『大丈夫？ちょっと一緒に歩こうか』って声をかけたいですし、逆に突っ走っている人がいたら、『おお、元気だな。息切れするなよ！』って言いたいです」

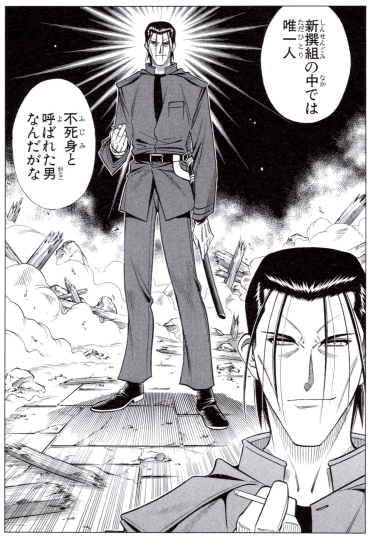
若い漫画家にとって、ジャンプの「読者アンケートで票を取れなければ連載終了」というシステムは良いことだと思う――かつて和月はそんなふうに語っていたことがある。それには、こんな意味が含まれていた。

「打ち切りシステムは非情だけれど、若い人の短い時間を有効に使うためには、必要だと思うんですよ。人気が出ないのに何かしらの事情で続けてしまうの

は、時間がもったいない。1回終わらせて、若くて勢いがあるうちに、その経験を生かして新しいものを始めたほうが可能性があると思う。終わることが決まった作品をどうまとめるかも、一つの勉強なんです。さすがに人気が落ちたからただ切る、というようなシステムではだめだと思うんですが、編集者も悩んで、責任を持って終わらせると判断して、作者にも納得する説明をできるのならOKだと思う。自分も何回か打ち切りを食らってますから、自分を全否定されるような、すごく苦しいことだということはよくわかります」

そして「でも」と力強い言葉を続けた。

「一度そのキャラクターたちの物語が終わったとしても、魂みたいなものは必ず次の作品に受け継がれるんです。ぶっちゃけて言うと、今ジャンプSQ.で描いている『剣心』北海道編の、3人の新キャラは、(打ち切りになった)『ガン ブレイズ ウエスト』の3人のキャラの魂を受け継いでいます。まっとうさせることができたキャラも、育て切れなかったキャラも、漫画を描いていれば、必ずどこかで生きていく。全部、自分が生み出した魂ですから。ものすごい勢いで輪廻転生しているという感じです」



ジャンプという山の頂から見た御来光はとてつもなく輝いていた

2007年にジャンプSQ.に活動の場を移して10年以上を経た今、ジャンプに対して和月は何を思うのだろう。

「ジャンプって、〝高い山〟だと思うんです。富士山と同じで、頂きが高いところにあると、裾野も広くなる――描く人や読者も多くなるんです。自分が連載していたころの漫画界は、山脈だった。高い山がたくさんありましたから。その中でもジャンプは1番高い頂きと1番広い裾野を持った、登りがいのある山だった。さっき言ったように自分が1位を獲っていたころはほかの雑誌に抜かれたりしたので、本当の意味での漫画界の頂点には立っていないんですけど……それでもやっぱり、自分にしか見えない景色は見たと思っていますし、それに関しては、誇りを持っています」

その景色、とは?

「うーん……口で説明するのは難しいんですけど……御来光を見ました。もちろんジャンプ以外の、どんな山からでも御来光は見られるんです。ノートに鉛筆で描いた漫画であっても、自分が一生懸命描いたものをおもしろいと言ってもらえること自体が本当に嬉しいことで、それは光だと思う。だけどジャンプという山の頂きから見る御来光は、とてつもなく輝いて、見とれてしまうようなものでした。今のジャンプは、尾田先生がすごく頑張ってエベレストの頂上にさらに1人で石を積み上げているような状況のような気がするんですけど、それでは山の頂上がちょっといびつな形になってしまう。だから若い人たちに頑張ってほしいなあと思います。みんな漫画が好きで、ジャンプが好きで、描いているわけですから」

和月伸宏にとって「週刊少年ジャンプ」とは?

1番高い頂と1番広い裾野を持った山。ジャンプという山の頂きから見る御来光は、とてつもなく輝いていて、見とれてしまうようなものでした

※このインタビューは2017年10月に行われたものです

Nobuhiro Watsuki × SHONEN JUMP

I'm proud to have had the chance to take in a view that only I could see from the peak of "Shonen Jump."

"Rurouni Kenshin" started running in 1994, the year Shonen Jump experienced record sales. When asked about his state of mind back then, Watsuki said he was honored to have been published in the same magazine with so many famous manga artists he looked up to, but still wasn't intimidated by them.
"Basically, to be a manga artist means you have confidence in your own stuff as you're drawing it. I had this drive to get popular and make the readers happy. I was full of joy back then just knowing that my manga was about to start running."
Not long after "Rurouni Kenshin" started running, various popular titles were coming to an end, such as "Yu Yu Hakusho," then "Dragon Ball" the following year, and then "Slam Dunk" the year after that. The time was right for "Rurouni Kenshin" to get voted for the top spot.
"It wasn't like my series climbed over the competition to reach the top. One day it just hit number one and I was surprised by it."
Did he feel a sense of responsibility to stay at the top of Shonen Jump?
"All I could do was make 'Kenshin' interesting. So 'Kenshin' itself bore all the responsibility. But when Shonen Magazine took the top spot, it was hard for me to see Shonen Jump lose its place at number one. That wasn't an easy time.
He felt as if he was caught in a strong current when his manga was in serialization.
"It was like a strong current in a raging river, and if I couldn't stay afloat I'd drown and it would be over. But at the same time, if I stayed afloat I'd keep moving forward. Like a river rapids ride at an amusement park. The ride is bumpy and filled with a lot of difficulties, but having the determination to get through it all made it fun. Once I started drawing for monthly issues, I realized how crazy you have to be to keep drawing for a weekly periodical."

Shonen Jump is able to fuse drama with battles.

Although Watsuki admires a lot of manga artists working for Shonen Jump, one who stands out in particular is Yoshihiro Togashi.
"I think 'Yu Yu Hakusho' had a huge influence on me since I was reading it before my debut. Up until 'Yu Yu Hakusho' was published, most of the manga in Shonen Jump focused on one fight after another. It was important for the artists to make those fights as interesting as possible and link the story through them, without paying much attention to drama. But 'Yu Yu Hakusho' had plenty of drama in addition to fighting. There's a chapter where Yusuke has to save a demon girl named Yukina, and the humans are the 'bad guys' in it. It was taken in a different direction than the typical 'humans are good, demons are bad' format. When I read that chapter, I was really impressed to see how Shonen Jump was able to fuse drama and battles so effectively."
This was partially responsible for the fusion of drama and battles in "Rurouni Kenshin."
"I was also reading girls' manga by artists like Minako Narita, which could have influenced my style as well. The complex human relationships and subtle emotions resonated with me."
"Rurouni Kenshin" garnered popularity for its strong dramatic flare and aesthetic emphasis on characters like Kenshin, which drew in a lot of female readers.
"Thirty percent of the readers were female when it was first serialized. Today a lot of females read Shonen Jump, but back then it was rare. Apparently, the Editing Department was calling it the girls' manga of Shonen Jump. Now that I think about it, another reason it appealed to so many female readers could have been due to the story being told from a woman's perspective. I didn't realize it back then, but it seems the material I was reading was reflected in Kenshin.

Even if a series is discontinued, the souls of its characters will be passed on.

After his debut, Watsuki was working as an assistant for Takeshi Obata, who's also had a significant impact on his life. He even calls Obata "master" to this day.
"I first became aware of Master Obata's work in my third year of junior high. He had won the second place Tezuka Award. We're both from Niigata, and he's a year older than me. I decided he'd be my rival, so I was determined to draw for Shonen Jump like him. But when I was appointed as his assistant, I knew right away that he wasn't a rival; he was my master. His drawing skills are amazing. Every line he draws has a purpose. And he draws them exactly how he sees them in his mind. I think he's a genius, and combining that with effort has moved him into godlike territory. Once I realized I could never be like him, I decided to work more on what I like, and pour my effort into writing and illustrating a drama."
Just as Obata served as his mentor, Watsuki himself has mentored numerous assistants on their way to becoming manga artists, including Eiichiro Oda and Hiroyuki Takei.
"I still have a clear memory of something that happened back then. We finished up our work early in the evening, and normally we'd go home after that, but we started talking about manga, and the next thing you know we all missed the last train. So we ended up talking all night until the first train came in the morning."
He seemed to enjoy reminiscing about those days. The way he spoke left a clear image of how it was to spend time with such passionate young manga artists back then. When asked what he thinks of those artists now that they have their own manga serialized in Shonen Jump like him, he answered:
"It's like walking along the same 'manga' path together. If they get tired and start walking a little behind, I want to ask them if they're okay, and suggest we walk through it together. Or if they're rushing through at full speed, I want to compliment them on their energy, but also tell them not to overdo it."
Shonen Jump uses a system that cancels a manga series if it can't get enough reader votes. Watsuki once said he thinks it's a good system for young manga artists. Then he expanded on that opinion as follows:
"Using that kind of system to determine what gets dropped is pretty cold, but I think it's necessary to maximize the short amount of time you have with young people. Continuing to serialize a manga that's not popular for whatever reason is a waste of time. Someone who's young and energetic can have a series canceled and utilize the experience to start something new. I think there's more potential there. Plus, there's a lesson in figuring out how to conclude a series that's been selected for cancelation. On the other hand, a system that kills a manga just for dropping a bit in popularity is no good. But if the editor struggles to reach that decision, takes responsibility for it, and gives a convincing explanation to the artist, I'm okay with it. I've have my work canceled like that a number of times, and I know all too well how much it hurts."
But then he continued with a more optimistic tone.
"Even though the characters and their story are finished, I'll infuse the souls of those characters into my next work. In fact, three new characters in the Hokkaido Chapter of 'Kenshin' I'm doing in Jump Square have inherited the souls of three characters from Gun Blaze West (which was canceled). Whether characters are phased out in a proper ending, or abruptly killed off by the system, all of them live on in some way or another when I draw my manga. It's because I created every one of those souls. It's like a vigorous circle of birth, death, and rebirth.

The sunrise I saw from the peak of "Shonen Jump" was incredibly bright.

In 2007, Watsuki transitioned to Jump Square where he has been creating manga for more than 10 years now, so I asked him what he thinks of Shonen Jump today.
"I feel like Shonen Jump is a high mountain. Just like Mount Fuji, when the peak is really high, the foot of the mountain is remarkably wide. Meaning the number of artists and readers increases. Back when my own manga was serialized, the industry was like a mountain range. There were a lot of high mountains out there. But Shonen Jump had the highest peak and the widest foot, making it worth climbing. Like I said earlier, when my own manga had reached the top, it had already been surpassed by manga in other magazines, so I've never actually climbed to the peak of the manga industry. But still, I feel like I enjoyed a view that only I could see, and that gives me a sense of pride."
And what exactly was that view?
"Well, it's hard to put into words, but I saw the sunrise. Of course, the sunrise isn't limited to Shonen Jump, it can be seen from any of the mountains. Even if I draw a manga in a notebook with a pencil, someone complimenting my work that I spent a lot of effort on makes me so happy, and there's a sort of sunlight in that. But the sunrise I saw from atop "Shonen Jump" was incredibly bright, and it had me captivated. Today Oda is doing an amazing job for Shonen Jump. But I feel like he's piling up rocks by himself at the top, to make the peak of Mount Everest even higher. Sadly, the peak is a little distorted because of that. That's why I want more young manga artists to pour their heart and soul into it. After all, they draw because they love manga and love Shonen Jump."

What is Weekly Shonen Jump to Nobuhiro Watsuki?

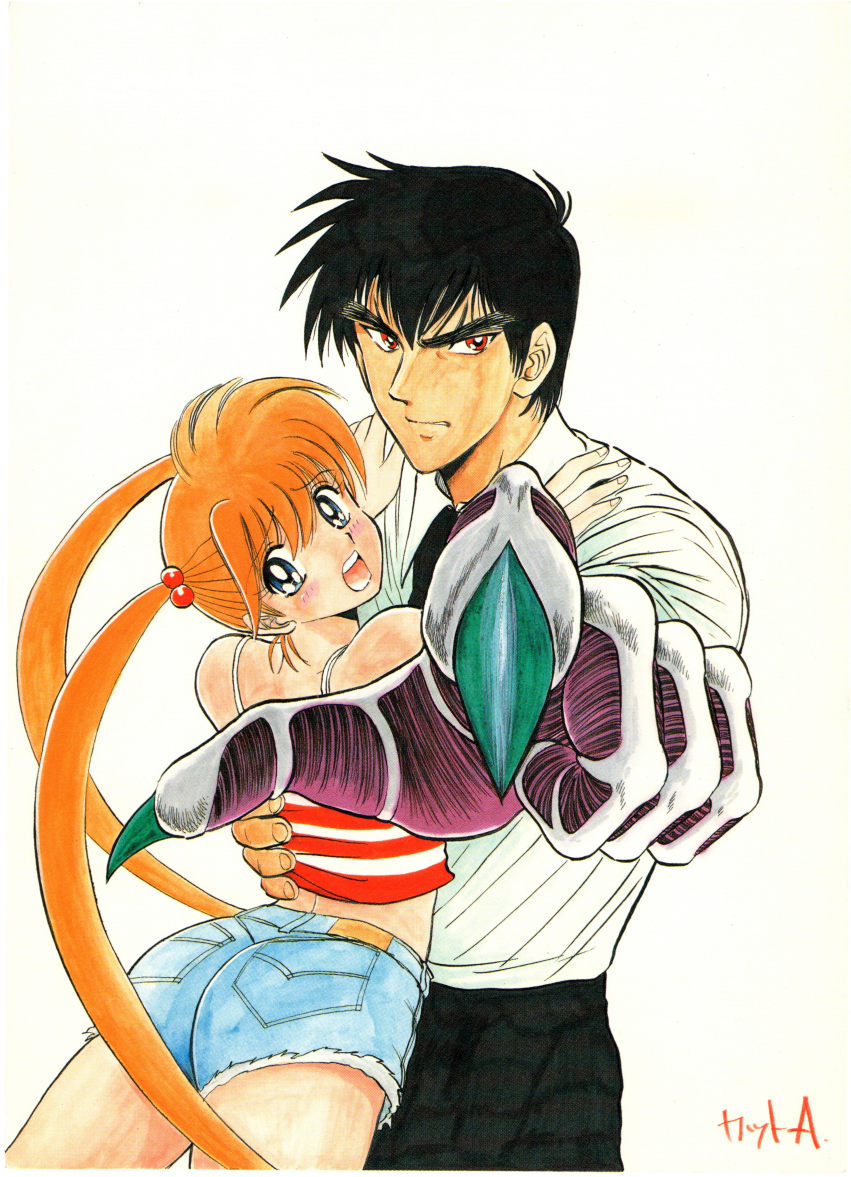
The mountain with the highest peak and the widest foot. The sunrise I saw from atop "Shonen Jump" was incredibly bright, and it had me captivated.

*This interview was conducted in October 2017

地獄先生ぬ～べ～

原作：真倉 翔　漫画：岡野 剛　Shou Makura　Takeshi Okano

Jigoku Sensei Nube

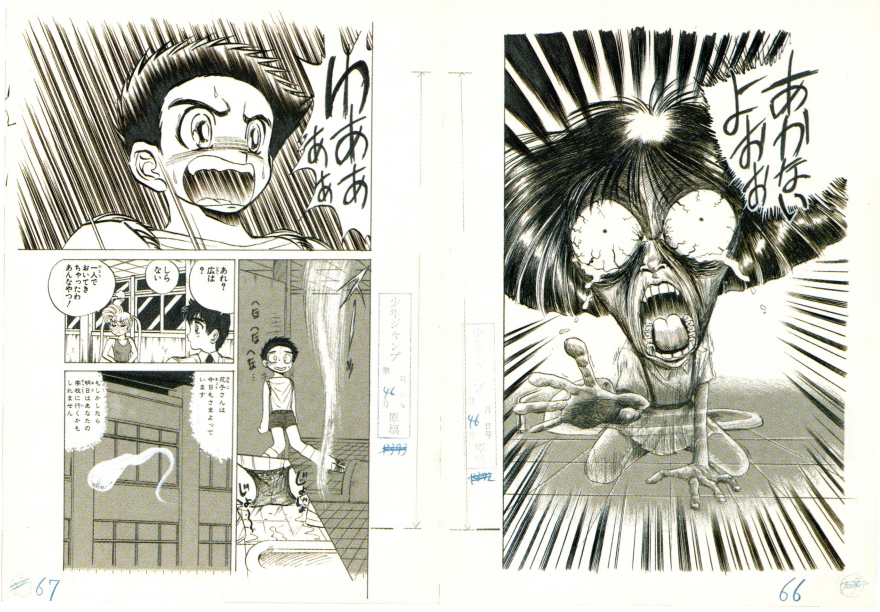


24-①

隠した「鬼の手」は正義の証！ぬ～べ～が生徒たちを守る！

霊能力教師「ぬ～べ～」こと鵺野鳴介が、左手に宿る“鬼”の力で、悪霊に脅かされる生徒たちの危機を救う学園ホラーアクション。怪談やお色気などの要素を取り入れた展開で、少年少女の心を掴んだ。現在グランドジャンプで続編の『地獄先生ぬ～べ～ NEO』が連載中。

Meisuke Nueno, also known as Nube, is a teacher able to communicate with the spirit world. He uses the power of a monster residing in his left hand to save his students from evil, caused by dangerous dark spirits in this school-themed, horror-action manga. The story's integration of supernatural elements and suggestive themes have drawn in young readers of both genders. A sequel called Jigoku Sensei Nube NEO is currently serialized in Grand Jump magazine.



24-②

地獄先生ぬ～べ～

原作：真倉 翔　漫画：岡野 剛

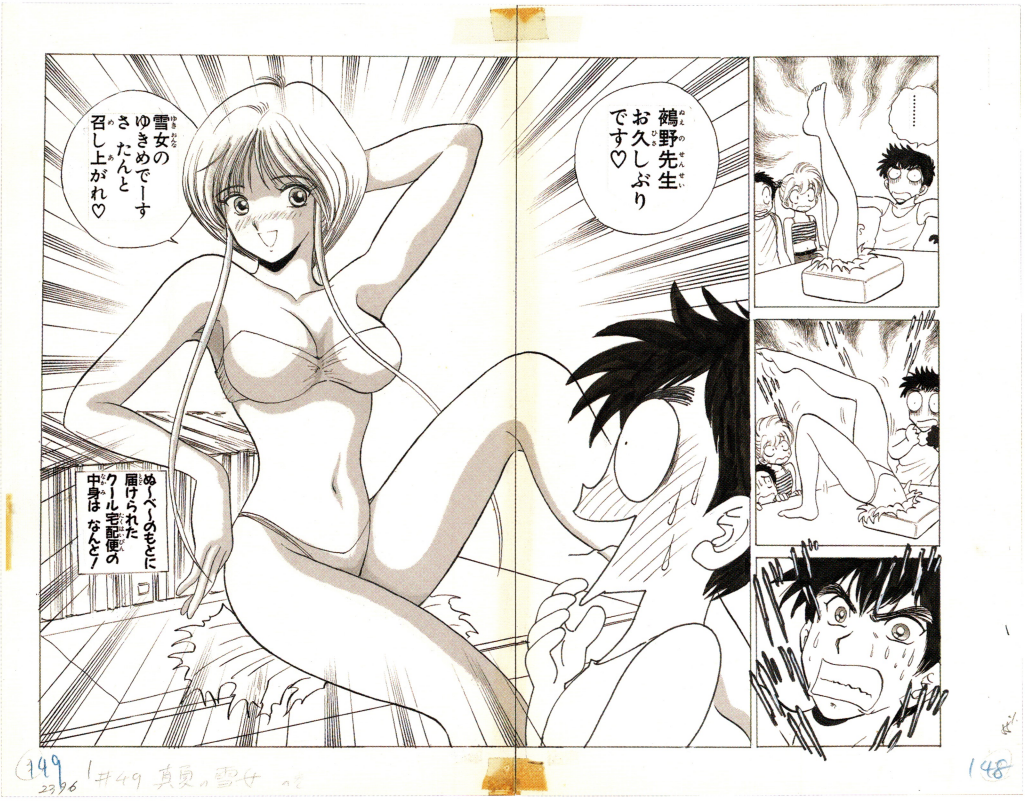
24-③

24-④

24-⑤

原作：真倉　翔　漫画：岡野　剛

24-⑥



24-⑦

24-⑧

セクシーコマンドー外伝 すごいよ!!マサルさん

うすた京介 Kyosuke Usuta

Sexy Commando Gaiden Sugoiyo!! Masaru-san

Masaru masters the art of Sexy Commando in a new era of surreal jokes!

An eccentric, humorous manga featuring the weirdest guy in school Masaru Hananakajima, and super eccentric members of the Sexy Commando Club. Okometsubu Fujiyama (AKA Fuumin) has transferred to Wakame High School, where he meets Masaru practicing the strange combat techniques of Sexy Commando. Fuumin often finds himself in the middle of undesirable situations triggered by Masaru's reckless words and actions. The manga's strange jokes, surreal phrases, and unique characters such as Meso and Kyasharin drew readers into Masaru's bizarre universe using shock appeal. The manga garnered enough popularity to be made into a TV anime in 1998.

セクシーコマンドーの使い手・マサルさんが繰り広げる新時代のシュールギャグ!

学校一の変人・花中島マサルと超個性的なセクシーコマンドー部の部員を中心とした、エキセントリックギャグ。県立わかめ高校に転校してきた藤山起目粒（フーミン）は、幻の格闘技「セクシーコマンドー」を使うマサルと出会う。発言も行動もハチャメチャなマサルが引き起こすハプニングに振り回されていくフーミン。奇天烈なギャグや、シュールなフレーズ、メソ、キャシャリンなどの個性的なキャラクターに読者たちは衝撃を受け、マサルさんワールドに引き込まれていった。1998年にはテレビアニメ化もされ人気を博した。

セクシーコマンドー外伝　すごいよ!!マサルさん

うすた京介

25-①

ウッ
バシ
!!
な…
何ィ!?
な…なんだあの動きは…!
メ…チャクチャ跳んだぞ!?
カッ
ぬあああああああっ!!!
ピョコ
だば
ピョコ
ピョコ
ピョコ
だば
だば
だば
だば
な…何だあの動きは――!!?
ガビーン
う…うわあああ!!
ヒャ
きっ…気色わるぅ――!!!
今だっ!!
必殺…

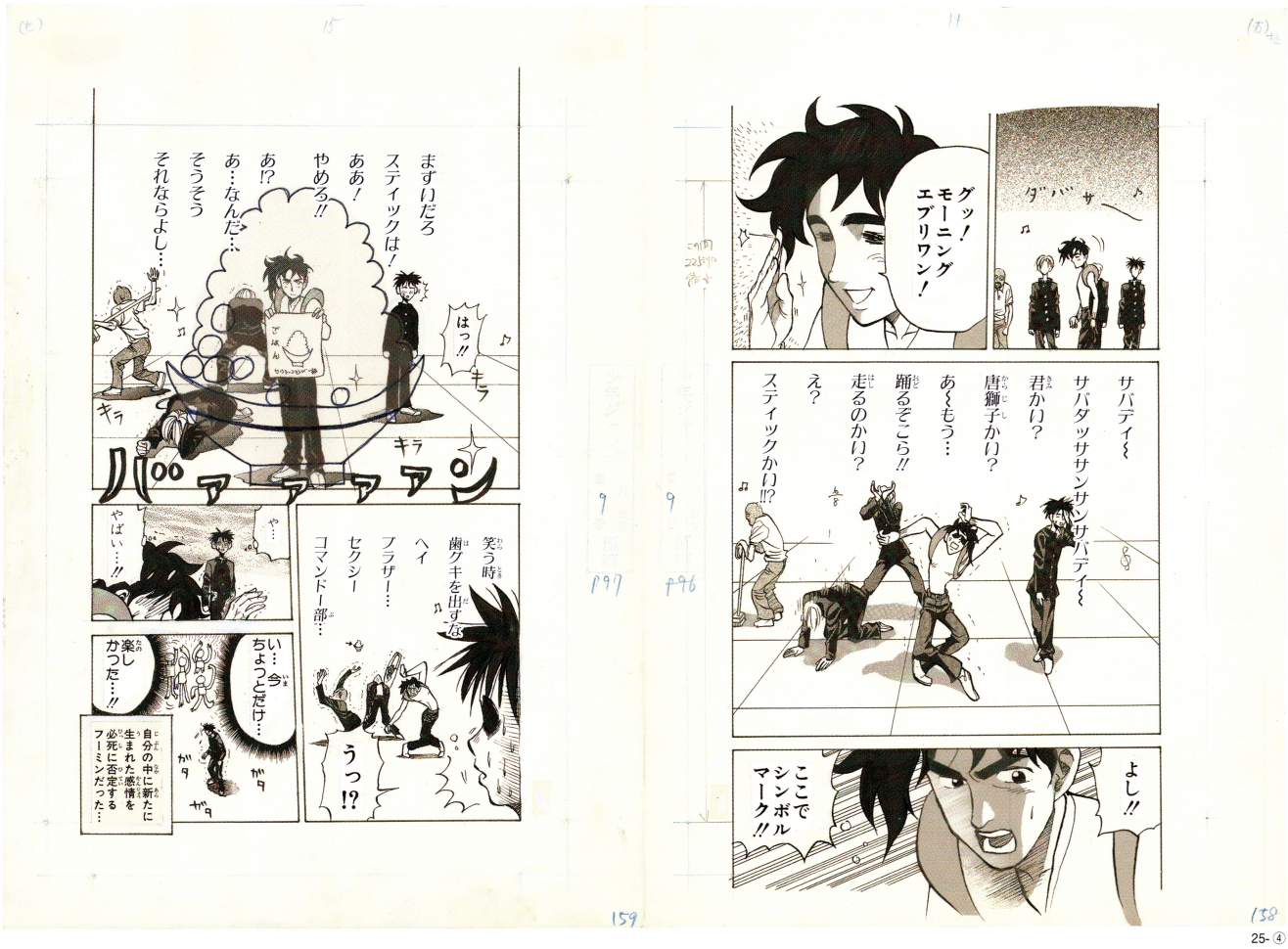
25-②

ボコオ
ラヴ・ミー・ドゥー!!
ギャア
な…
これが…
セクシーコマンドーだ!!
あ…あの二人をたった一発であそこまで…
すごいパンチだ…!!
フフフ…青いなフミヒコ…あのパンチは…ただのパンチ…
セクシーコマンドーの極意は攻撃にあらず!
え…?
それじゃあ…
ズボンを脱いでヒョコ走りをしてただろ…?
あれがセクシーコマンドーさ!
エエー――!?
ぴょぴょぴょぴょ
あれ→
ガビーン

25-③

セクシーコマンドー外伝　すごいよ!!マサルさん

うすた京介



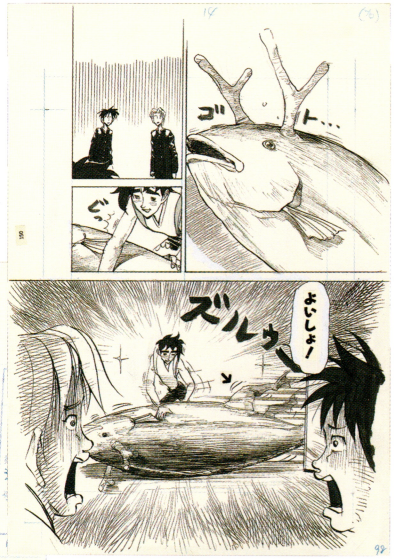
25-④

25-⑤

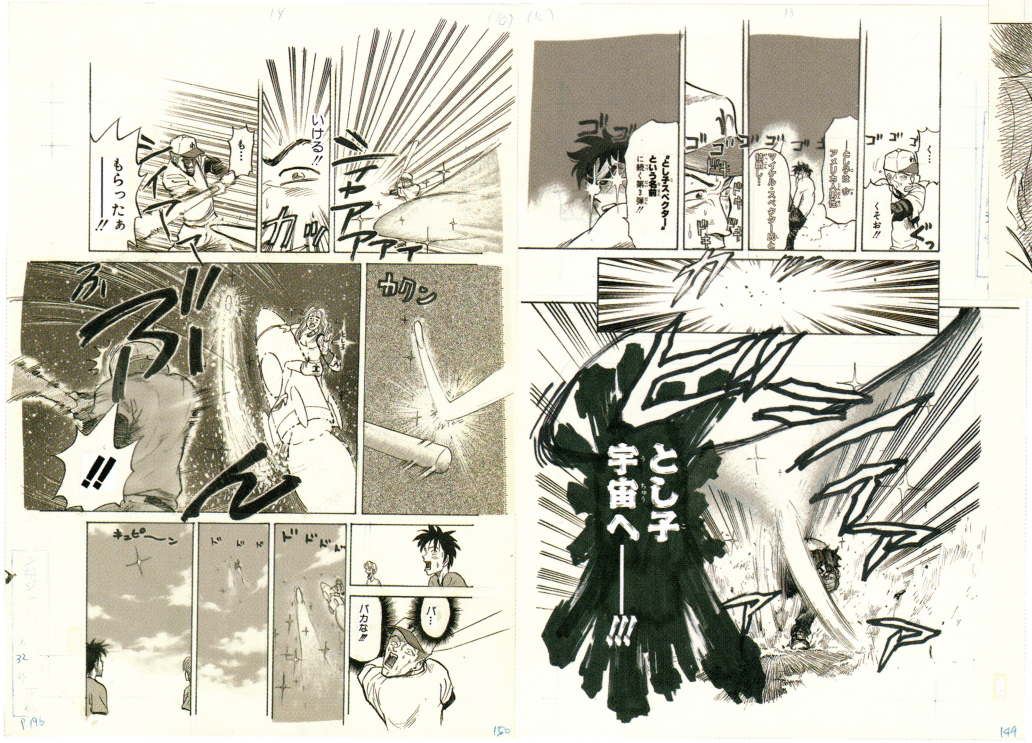
25-⑥

SEXY COMMANDO
SUGOIYo
MASARU
SAN,

25-⑦


ゴ
ト…
ど
よいしょ!
ズルゥ

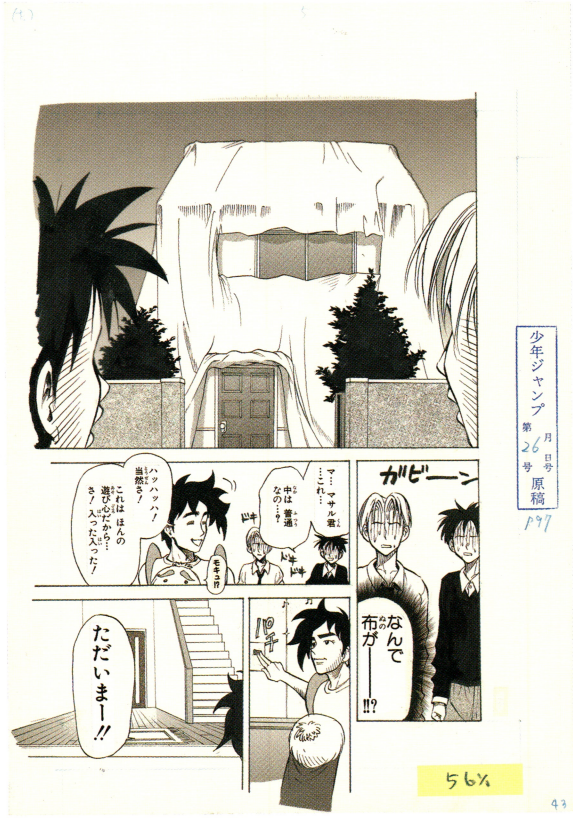
25-⑧


ゴゴ
ゴ
ゴゴゴ
ゴゴゴゴ
ゴゴゴ
くっ…
くそお!!
しょせん奥の手
アンドリュー様の敵は
マイケル・ニューベリー様の敵!
ゴゴ
ゴゴ
ゴゴ
どしょスペクター
という名前
に続く第3弾!!
とし子
宇宙へ――!!!
ミシャアアアイ
カクン
も…
もらったぁ――!!
いける!!
カ
ガ
ガ
ン
!!
カクン
キョピ〜ン
ド
ド
ドドドム
バ…
バカな!!

25-⑨

少年ジャンプ 第25号 月 日号 原稿 P122

25-⑪



少年ジャンプ 第26号 月 日号 原稿 P97

25-⑩

25-⑫

マーサール!!!
ジャカジャーン
マサルー!!!
!?
な…何だあいつは…!?
ああ！あのヘルメット…
さっきの人だ!!
とうさん!!
……
と…

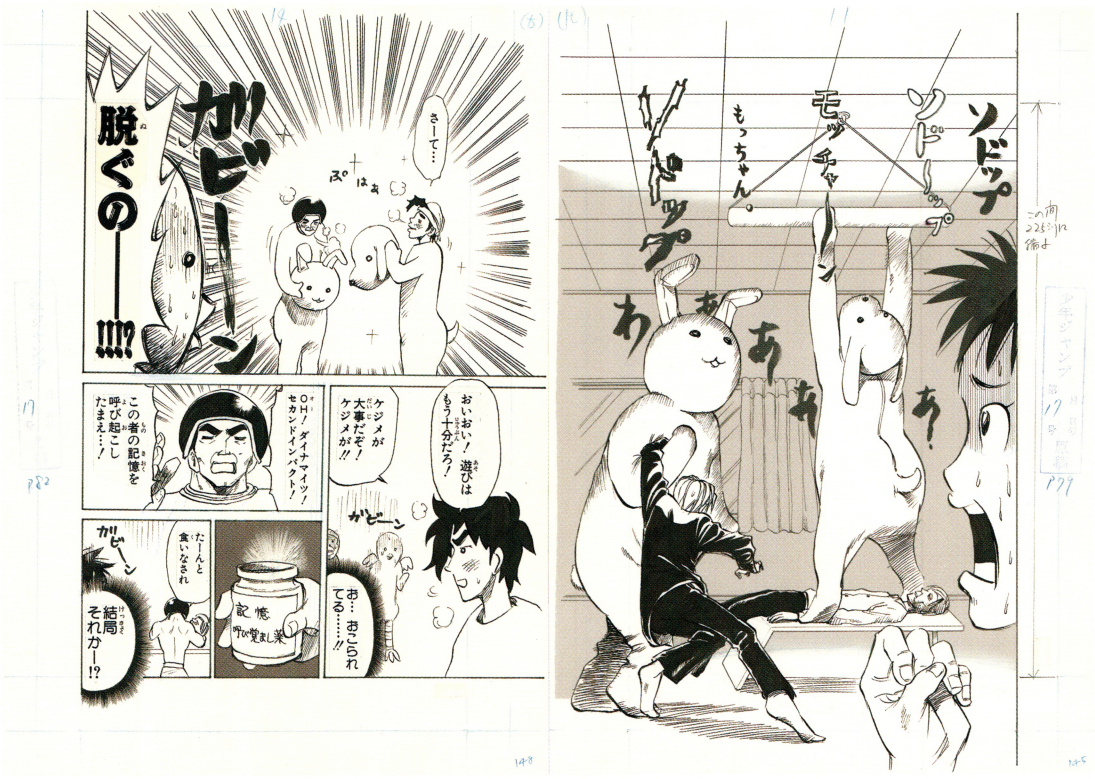
25-⑬

忘れものだ
……!?
べ…弁当…!?
お…怒りに来たんじゃなかったんだ…
そうそう年中怒ってられるか！バカヤロウ!!
コマネチ！
…と！
まったく…しっかりしろよ！マサル！
父さん いつも言ってるだろ…
キラリ…
……
とうさん……！
ワイのとうちゃんは…
「さかむけ」や…!!
親子の愛は美しいが
「コマネチ」で通じ合える親子もどうかと思うフーミン達であった

25-⑭

山の手線ゲームを知っているか!? ある お題を出し その お題に当てはまるモノを 順番に答えて行くゲームだ!!
これは そいつに卓球の要素をミックスした…男宿名物！「電車卓球地獄変」よ!!
つまり たとえ球が決まっていたとしても答えが違っていればポイントにはならん！
なる程…すごくよくわかったぜ!!
まあ だいたいのトコロはおおまかにばくぜんとな…！
両方が成立して初めて点が入るという訳さ！わかるな!?
よーし…では行くぞ!!
10点先取した方が勝ちだ！
マサル…
たのむよマサル君…!!
お題!!
「あんこ」の種類!!!
くらえ!!
つぶあん!!!
!?あん!?
あん あん…!!
じゃいあん!? ジャイアン!!
ジャイあん!!!
はう!? 確実にミートしたハズなのに…!!
さてはカーブか!?
汚いぞ!! 素人相手にカーブだなんて…
フフ… その前に「ジャイアン」はあんこじゃないな…
1-0 だ!!

25-⑮


さーて…
ぷはぁ
ガビーン
脱ぐの――!!!?
おいおい！遊びはもう十分だろ！
ケジメが大事だぞ！ケジメが!!
ガビーン
お…おこられてる……!!
OH！ダイナマイツ！セカンドインパクト！
この者の記憶を呼び起こしたまえ…！
記憶 呼び覚まし薬
ガビーン
たーんと食いなされ
結局それかー!?
ソドッ
モッチャーン
もっちゃん。
ソドッ
わ
あ
あ
あ
あ
あ

25-⑯

わんりょく何につかうのかーー!?
ガビーン
マツ
つーかまーえた…
ガガシーン
思い出すなぁ マチ市度…
久しぶりにどうだ？つなひきでも…！
ナ…ちょうと引きたりと思ったら所さ…
声出して行こうぜ！マサル!!
ナーーパス！
ナーーパス！
ガーリレイ！
ガーリレイ！
がんばって2人とも!!
ところで2人とも…
かけ声バラバラだよオーーー！

25-⑰

HIGE
Koh.
イラスト②

25-⑱

うすた京介

漫画家 × 週刊少年ジャンプ

Interview

Kyosuke Usuta

『セクシーコマンドー外伝　すごいよ!! マサルさん』『ピューと吹く！ジャガー』など名作ギャグを連発。「少年ジャンプ+」で『フードファイタータベル』を連載中。

Known for his many famous gags, including Sexy Commando Gaiden: Sugoi yo!! Masaru-san and Pyu to Fuku! Jaguar. Currently publishing the serialized Food Fighter TABELU in SHONEN JUMP+.

16歳と若くしてデビューしたうすたにとって、長い間、共に誌面を飾るジャンプ作家は、尊敬すべき先輩ばかりだった。

「みなさん僕より年上で。表紙の集合写真を撮る時とかパーティーとかでご一緒すると、ちっちゃい時から読んでいた漫画を描いた人たちがここにいるのか！みたいな気持ちになりました。話しかける勇気もないので、ただただ1人、無言でその場にいるんですよ（笑）。同い年の尾田（栄一郎）さん、岸本（斉史）さんとか、同世代の人がたくさんデビューしてから、ようやく上の世代の先生ともしゃべれるようになりました。稲垣（理一郎）くんみたいにぐいぐい行けるタイプの人がいるので（笑）、その後をついて行って僕も先生方とお話する、という。ライバルという感じの人はいないですね。ギャグ作家のいいところは、そこです。ストーリー作家さんに対してはライバル心がわかないんですよ」

しばしば「シュール」だと言われるうすた作品だが、うすたにその自覚はなかった。

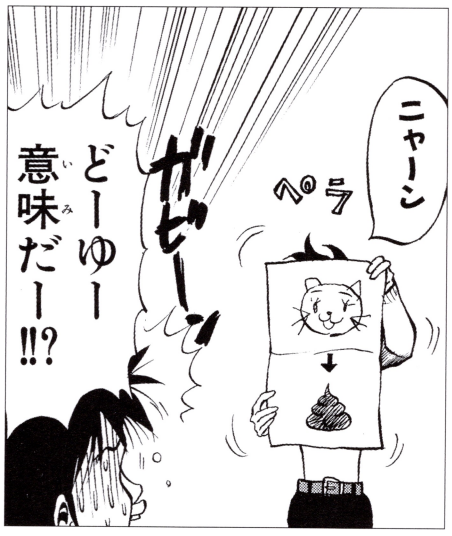
「シュールだと言われても、ピンときていなかったんですよ。狙ってもいないですし（笑）。ただ当時、僕も大好きな吉田戦車さんを始めとした〝不条理ギャグ〟と言われるものが世の中を席巻していたのに、ジャンプではギャグが昔から変わらないんだな、とは思っていました」

そんな視点を持ちつつ読み切りを描いていた新人のうすたに、担当編集者は何度もこう言った。「もっと読者視点のキャラを描いてくれ」。

「読者と同じ立場の、ツッコミ役がいなかったんですよね。変なことをする人がいても誰もツッコまないので、全員が変な人になっていた（笑）」

こうして初連載『セクシーコマンドー外伝　すごいよ!! マサルさん』で、うすた作品には欠かせない、主人公の隣でツッコミを入れ続けるキャラ・フーミンが誕生した。

「担当さんに言われるがまま、ツッコミ役を描いてみたという感じ。描いたことがないスタイルの漫画でしたから、最初は不安でいっぱいでした。実験というか。読者が意外と受け入れてくれたので、後から『これでよかったんだな』と思いましたね。ただ描いていくうちに、このままツッコミ続けるだけだと型にはまり過ぎじゃないか？と思ったりもして。だから一応ちょっとバリエーションはつけてるんですよ（笑）」



今こそ、ジャンプがあの時代の熱い空気を打ち出さないといけない

Now is the time that Shonen Jump has to summon up its old ambitious atmosphere

エンターテインメントをやっていたい

『マサルさん』そして『ピューと吹く！ジャガー』と2作のギャグ漫画を大ヒットさせ、今もなおギャグ漫画（『フードファイタータベル』）を描き続ける、うすた。自身も「ギャグ漫画家は描けなくなる、みたいなことが定説化していたと思う」と言うように、早々に筆を置くギャグ漫画家も多い中、うすたが現役で居続けられるのはなぜなのだろう。

「うーん……そこは大変でした（笑）。たぶん、生真面目な人ほど自分を追い詰めてしまうと思うんですよ。でも僕はあんまり生真面目じゃないし、根性も……ある程度しかないので」

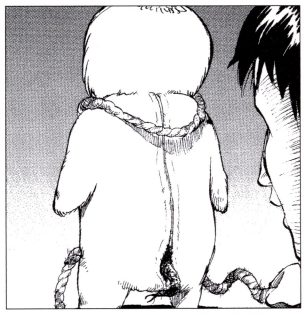
と笑うが、うすたも先人たちと同じ「描けなくなる」かどうかの岐路に立たされたことがある。

「『マサル』を描いていくうちに、自分が漫画を描きたいのかどうか、わからなくなってしまって。このまま続けたら漫画を描きたい欲求がなくなって、漫画家でいられなくなる気がしたんです」

うすたの選択は、連載を切り上げることだった。

「本来だったら4年とか5年続けるべき漫画だったと思うんですけど、僕は1年半ぐらいで終わらせてしまいました。連載をやめる時は、いろんな人に『絶対後悔するよ』と言われましたね。まあ……実際後悔もしました。5年続けていたら、今もっとお金があっただろうなと思う（笑）」

次があるかわからない怖さがある中での思い切った決断のように思えるが、「漫画家としてここでだめになるほうが怖かった」ときっぱりと言う。



「次はまた何かできるだろう、という自信もありましたし。若かったので（笑）。『マサル』が終わった後は……リハビリみたいな感じでしたね。机に座ったり、締め切りを守ること自体がつらくなっていたんですよ。それをちゃんと治そうと、そこから15年ぐらい、リハビリです」

ということは、『マサルさん』の次の『武士沢レシーブ』連載中も、続く『ジャガー』連載中もリハビリは続いていたということになる。

「そうです。仕事しながらリハビリをしていたんですよ（笑）。『武士沢』では『マサル』と違うものを試そうと思ってバトル漫画を描くつもりだったんですが……あまり変わらないものになってしまって。『ジャガー』は、何も考えずに始めました（笑）。担当さんも気楽にやってみたら？と言ってくれて。連載1回を7ページにしたのは、これくらいだったら描けるかもしれない、というのもあります。連載中は、読者アンケートの結果とかも一切聞きませんでした」

結果、『ジャガー』は10年続く大人気連載に。

「連載終盤になって『俺、漫画が嫌いじゃない……ああ、リハビリ終わったかもしれないな』と思うことができました。その時にプロ意識が芽生えましたよ、やっと（笑）」

ストーリー漫画家に転向して重厚なものを描くようになるギャグ漫画家もいるが、うすたは以前、もし自分がストーリーを描くようになっても、重たいものは描かずに〝ジャンプでいたい〟と発言したことがある。その真意とは？

「エンターテインメントをやっていたい、という意味で言ったんだと思います。やっぱり僕は、誰もが

読んでおもしろいもの、メジャー感があるものを描いていたい。アーティスティックな方向には行くことはないと思う。僕の漫画は王道。わかりやすいネタを軸に、これは人を選ぶかな？っていうようなネタを細かいところでちょっと入れていく、という感じです」

うすたが強い個性を放ちながらメジャーでもあり続けているのは、この明確な意志があるからなのだろう。

「1番の理想は、荒木（飛呂彦）先生。僕はギャグ漫画界の荒木先生になりたい……いや、畏れ多いので書かないでください（笑）。失礼な言い方かもしれませんが、荒木先生は素で描いていらっしゃると思うんです。1回聞いたことがあるんですよ。『〝オラオラ〟とかって、狙って描いたんですか？』って。そうしたら『いやあ、天然だよ』とおっしゃられたんです。天然というか天性というか……天才ですよね。僕もずっと天然でやっていたつもりだったんですが、プロ意識が芽生えてしまったので（笑）、天然回帰をしないといけないですね。結局、自分の好きなことしか描けない、というのが大前提だと思います」

むちゃくちゃな漫画が増えるといいな、と思う

最近の漫画については「ちょっと理屈くさいかなあと思う」。

「表面的なところ……例えばテーマが時代を捉えていたりすると『これはいい漫画なんだ』と思われやすいんですよ。でも、そこに中身の〝おもしろさ〟が伴っていないとダメなんじゃないかなと思っていて……。今の漫画は、おもしろさが犠牲になっていることが多い。でも昔のジャンプの漫画って、その逆なんですよね。むちゃくちゃなことをいっぱいやっているじゃないですか（笑）。あれがすごく大事で。理屈は後にして、むちゃくちゃでもいいからおもしろさを追求するという発想の仕方をしなきゃいけない気がするんです。子供は、むちゃくちゃなものが好きなんですよ、ずっと。『トリコ』がウケた時にも、それが証明されたと思いましたね。今後、そういう作品が増えていくといいなと思う」

うすたは「今はネットがあるから、あれこれつつかれないような漫画を描くようになっちゃってるんですよね。時代的にもそういう流れだとは思うんですが……」と前置きしつつ「でも、ジャンプには、やっぱり少年漫画のこれからを担ってほしいんです」と話す。

「これを言ったら、怒られるかもしれないですけど……ジャンプ編集部はぬるい（笑）！今編集部にいるのは、すでにジャンプの人気があるところに入ってきた人たちなんですよ。だから危機感を持っている人はいても、本当の意味で『俺が何とかしなきゃいけない』と思っている人はいない。ジャンプは少年誌の中では最後発だったけれど、『友情・努力・勝利』を軸に『俺たちのスタイルを貫く！』と言って、ここまでのし上がったわけじゃないですか。今こそ、ジャンプがあの時代の熱い空気を打ち出していかないといけない。そうしないと、漫画自体がまた盛り上がることはないんじゃないかという気がしています」

そう熱く語りつつ「僕自身は頭が固くて……実はむちゃくちゃができないんです」と笑った。

「いい新人作家が出てくることに期待しています！」

うすた京介にとって「週刊少年ジャンプ」とは？

お母さんですね。時には厳しく、時には優しく育ててもらいました。たぶんずっと、自分の中から切り離せないものでもある。大人になってみたら、「俺、甘えてたな」と思いました（笑）。

※このインタビューは2017年11月に行われたものです

Kyosuke Usuta × SHONEN JUMP

Now is the time that Shonen Jump has to summon up its old ambitious atmosphere

Usuta made his debut in Shonen Jump at the young age of 16, and for a long time, the other artists who graced its pages were all seniors to look up to.
"Everyone was older than me. When we had group photos taken for the cover, or we were at a party together, I felt amazed that the people who drew the manga I'd been reading since I was a little kid were all there. I couldn't work up the courage to talk to them, so I'd hang around in silence by myself. (laughs) Once a lot of artists of my generation who were around the same age as me made their debut, like (Eiichiro) Oda and (Masashi) Kishimoto, I finally felt like I was able to talk to the artists from the older generation. Basically, there were people like (Riichiro) Inagaki who could really push it (laughs), so I followed them to go and talk to the artists. There wasn't anyone who I thought of as a rival. I think that's one of the advantages of being a comedy writer. It don't feel like it makes story writers my rivals."
Usuta's work is often called surreal, but he himself did not have that impression.
"Even though they said it was surreal, that had never occurred to me. It wasn't deliberate, either. (laughs) It's just that at the time, the "absurd humor" of my favorites like Sensha Yoshida was taking the country by storm, but it seemed to me like Shonen Jump's humor was still like it had always been."
This was the point of view from which the young Usuta wrote his one-shots, leading to the constant refrain by his editor: "Draw more characters from the reader's perspective."
"I didn't have anyone in the 'straight man' role that occupied the same position as the readers. So there was no one to pick on the people doing strange things, and in the end, everyone was strange. (laughs)."
This was how the straight-man character "Fuumin" in Usuta's first serial, Sexy Commando Gaiden: Sugoi yo!! Masaru-san was born.
"I thought I'd draw a straight-man character just like my editor told me. It was a style of manga I hadn't drawn before, so at first I was worried about all kinds of things. I guess you could say it was an experiment. But much to my surprise, the readers really took to him, so in the end, I was glad I did it. But as I was drawing him, I did sometimes think that it was a bit too stereotypical for him to play the straight man all of the time. So I thought I'd throw in a bit of variety. (laughs)"

"I want to work in entertainment"

Sexy Commando and the later Pyu to Fuku! Jaguar were both big comedy hits, and Usuta is now working on the comedy manga Food Fighter TABELU. There are many comedy manga artists who stop drawing early on in the careers, and Usuta himself says "I think that it's a common trope that comedy manga artists burn out"—so why is that he can keep going?
"Hm... That's a tough one (laughs). I think it's probably because the more serious someone is, the more they question themselves. But I'm not very serious myself, and when it comes to guts... Well, I only have so much."
Usuta laughs as he says this, but he too has stood at the crossroads of quitting like his predecessors.
"At one point while I was drawing Sexy Commando, I didn't know if I really wanted to draw manga or not anymore. I felt like if I kept going like that, I'd lose the enthusiasm to draw manga and I wouldn't be able to continue as a manga artist."
Usuta's decision was to end the series.
"I think it was a manga that normally should have gone on for four or five years, but I finished it after about one and a half years. When I ended the series, a lot of people told me that I'd regret it. And... Yeah, I did regret it. I think if I kept it going for five years, maybe I'd have more money than I do now. (laughs)"
It might seem like a bold decision that was made amid the fear of not knowing whether there would be more work, but Usuta makes things clear when he says: "The idea of burning out as a manga artist was more frightening to me."
"I also had the confidence that I'd be able to do something afterwards. I was young, after all. (laughs) After Sexy Commando ended... I guess you could say I was recovering. Sitting at a desk and obeying deadlines had become really difficult for me. So I spent about 15 years from then recovering to properly get over that."
This would mean that he was recovering through the serialization of Bushizawa Receive and Pyu to Fuku! Jaguar, which came after Sexy Commando.
"That's right. I was recovering and working at the same time. (laughs) With Bushizawa, I thought I'd try something different from Sexy Commando and draw a battle manga... but it ended up being pretty much the same thing. Meanwhile, for Jaguar, I just started without thinking about anything in particular. (laughs) My editor had even told me to try just doing it casually. Another reason why each installment was seven pages was that I thought I might be able to keep up at that level. I didn't listen to the reader surveys or anything like that during the serialization."
As a result, Jaguar became a smash-hit series that lasted for 10 years.
"When the series ended, I found myself thinking, 'I don't hate manga... Oh, maybe I've recovered.' That was when I started to develop my professional attitude–finally. (laughs)"

Some comedy manga artists switch to writing stories and create some profound work, but Usuta has previously stated that even if he started drawing stories, he'd rather stay at Shonen Jump and not write anything too serious. What did he mean by this?
"What I meant was that I want to work in entertainment. I guess what I want is to draw things that everyone will find interesting, that have mass appeal. I don't think I would go down an artistic route. My manga takes the simple approach. I work from an idea that's easy to understand, and put a few of the ideas that maybe only some people will get in the details."
Perhaps it is this clear vision that has kept Usuta going as a major manga artist while retaining his strong personality.
"Ideally, I'd like to be like (Hirohiko) Araki. I want to be the Araki of the comedy manga world... Actually, don't write that—it's too presumptuous. (laughs) This might be a blunt way of putting it, but I think that Araki has a raw way of drawing. I asked him once: 'Were you going for something deliberately when you drew those 'Ora ora!' scenes?' He told me, 'No, that came naturally.' It's something natural or innate to him. He's a genius, basically. I always thought that I was being natural, but now that I've started to develop a professional attitude (laughs), I guess have to go back to nature. Ultimately, I think the most important thing to take away is that you can only draw what you like."

"I'd like to see more crazy manga out there"

Usuta says that he finds recent manga "a bit stuffy".
"Looking at it superficially... If the themes of the manga fit with the times, then it's easy for people to think 'this is a good manga'. But I think that if the actual content of the manga isn't interesting, then maybe it's no good. I think manga today often sacrifice the quality of being interesting. But the old Shonen Jump manga were the opposite. I mean, they were full of crazy stuff. (laughs) I think that's extremely important. I think that we have to save the logic for later and use our imaginations to search for what's interesting, even if it's crazy. Children will always love crazy stuff. When Toriko became successful, I thought that proved it. I'd like to see more manga like that out there."
Usuta adds, "Now that we have the internet, artists have ended up drawing manga that don't push people's buttons. I think that's a generational trend as well." He continues, "But I want Shonen Jump to be the ones who will carry the youth manga of the future."
"People might get mad at me for saying this, but... the Shonen Jump editors are too soft! (laughs) The editing staff now are all people who joined when Jump was already popular. That's why even if there are people with a sense of danger, there isn't anyone who truly thinks 'I have to do something'. Jump was a latecomer to the youth magazine format, but we made it this far by saying that we'd do things our way, all the way, based on the 'friendship, effort, and victory' formula. I think now is the time that Shonen Jump has to summon up that old ambitious atmosphere. Otherwise, I think that manga itself might not get big and exciting ever again."
After his heartfelt comments, Usuta laughs and says, "I'm pretty stuck in my ways... In fact, I can't do crazy stuff."
"I'm looking forward to seeing promising new creators to come!"

What is Weekly Shonen Jump to Kyosuke Usuta?

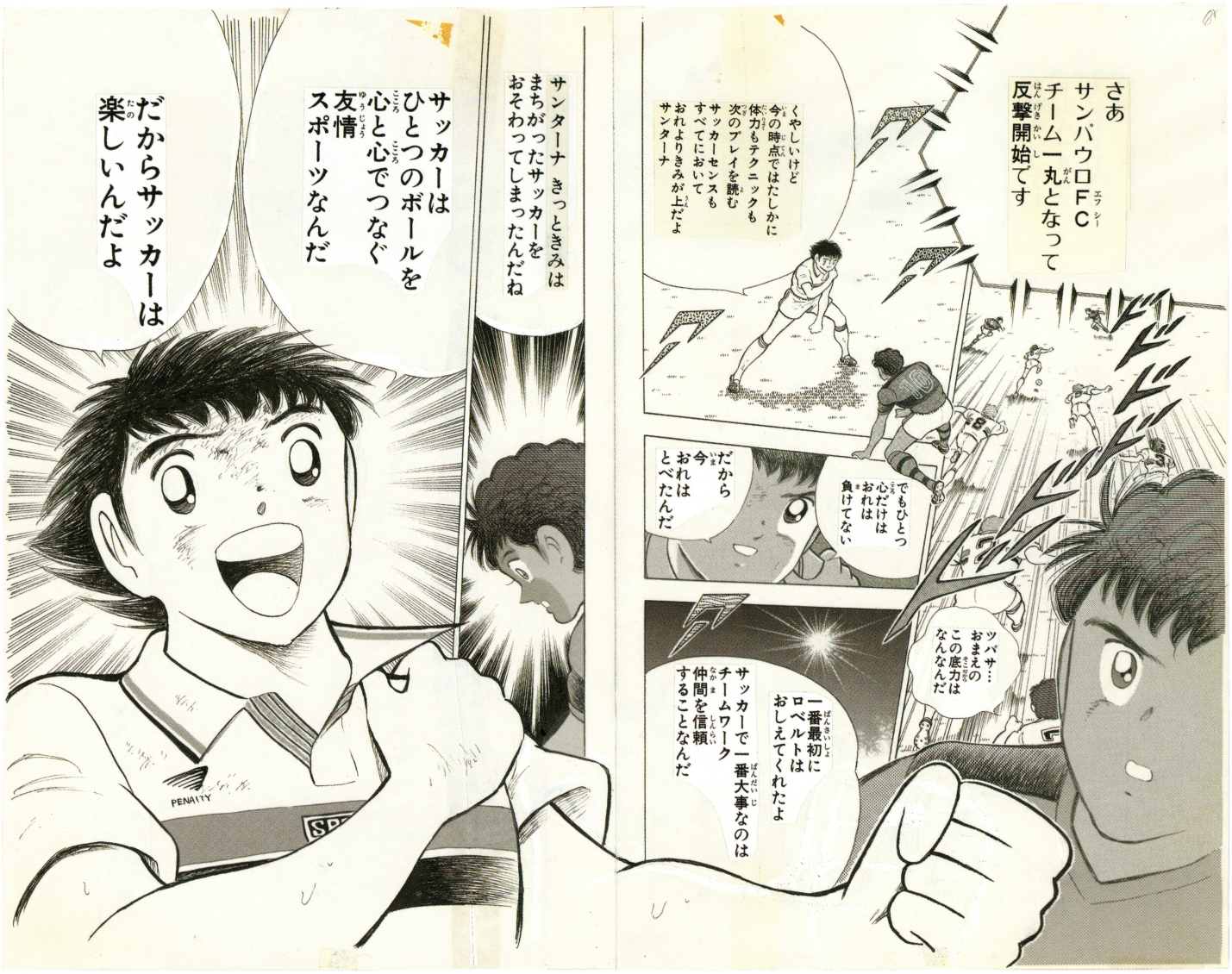
It's a mother to me. Sometimes it was strict bringing me up, and sometimes it was kind. I'd also say that it's something that I can probably never separate myself from, on the inside. Once I'd grown up, I thought "Wow, they really spoiled me." (laughs)

*This interview was conducted in November 2017

キャプテン翼<ワールドユース編>

CAPTAIN TSUBASA WORLDYOUTH SERIES

高橋陽一 Yoichi Takahashi



26-①

26-②

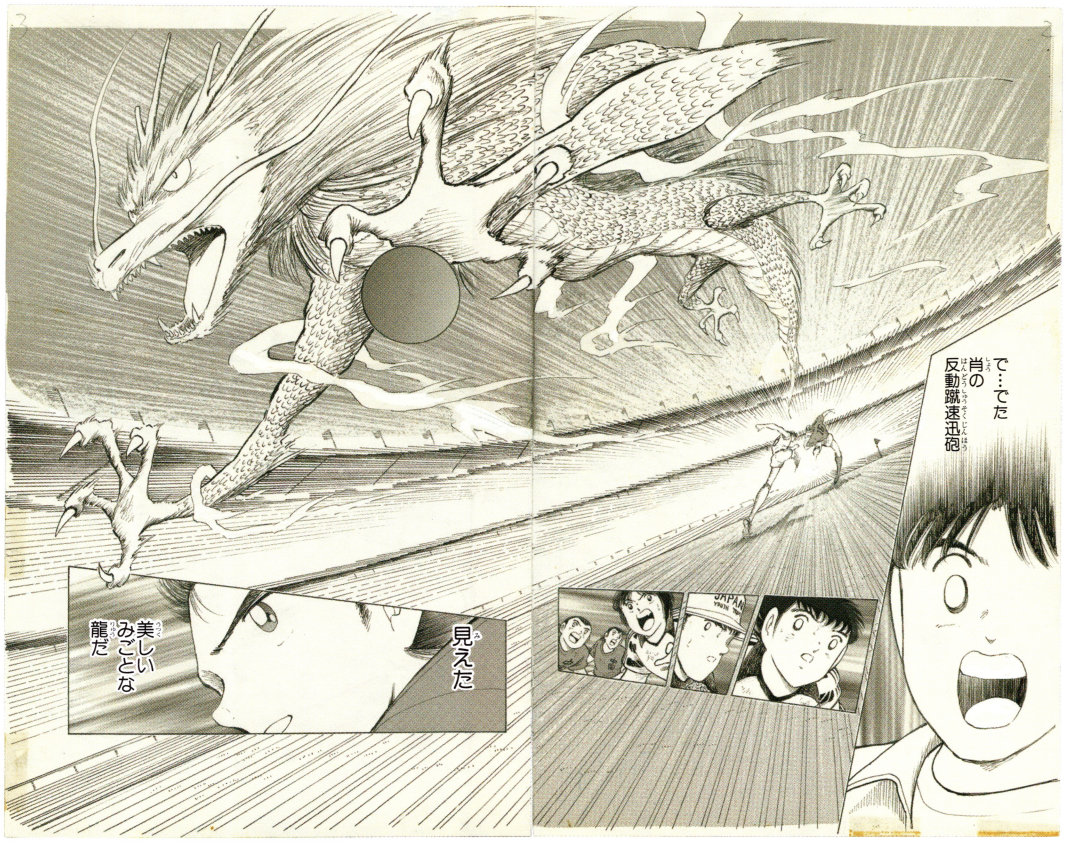
(ワールドユース編) キャプテン翼

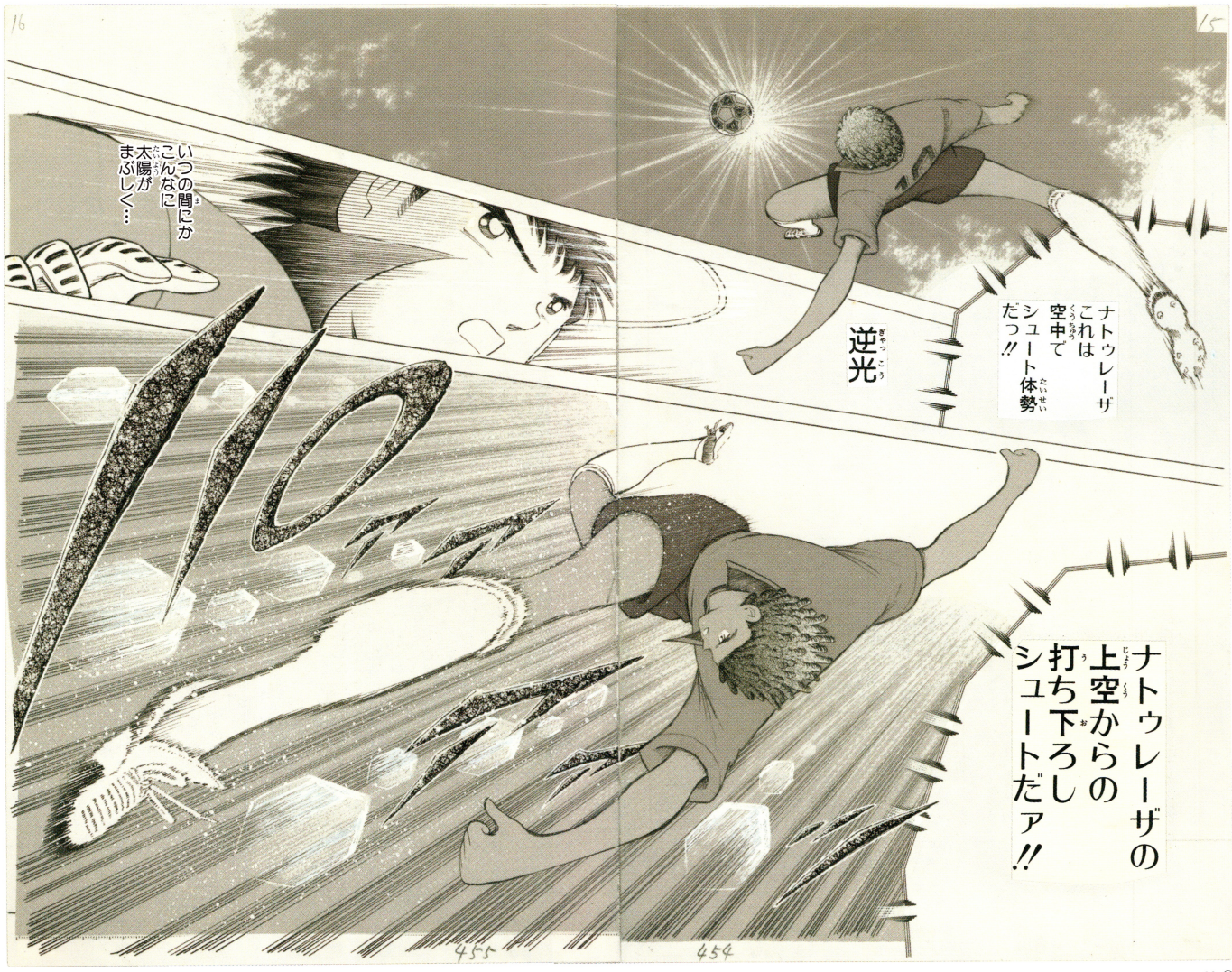
サッカーブームが最高潮の中で描かれた新章!!

サッカーブームを巻き起こした『キャプテン翼』の新シリーズ。全日本ユースのキャプテンとなった大空翼を中心に、ワールドユース優勝を目指す。翼のライバルの1人ナトゥレーザが初登場。日向、岬ら黄金世代がロベルト本郷率いるブラジルと激闘を繰り広げる。

Captain Tsubasa gave rise to a sudden surge in popularity for soccer in Japan. In this newest series, Tsubasa Ozora leads the All-Japan Youth team to a shot at the World Youth Championship. Tsubasa's number one rival Natureza makes his first appearance. Hyuga, Misaki, and the Golden Generation take on Roberto Hongo's Brazilian team in a nail-biting match for the ages.

26-③


で…でた
肖の
反動蹴速迅砲
見えた
美しい
みごとな
龍だ

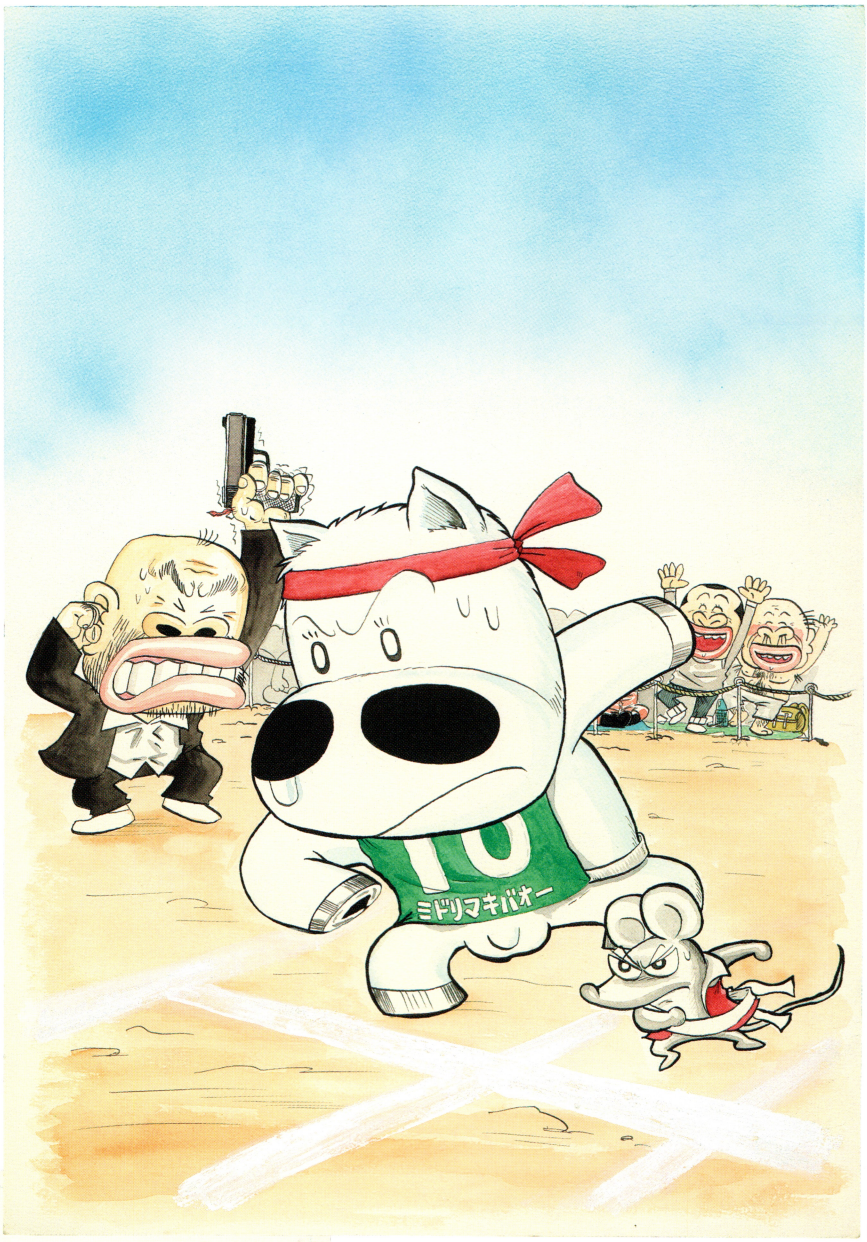

ナトゥレーザ
これは
空中で
シュート体勢
だっ!!
逆光
いつの間にか
こんなに
太陽が
まぶしく…
ナトゥレーザの
上空からの
打ち下ろし
シュートだァ!!

26-④

みどりのマキバオー

つの丸 Tsunomaru

midori no Makibao



27-①

27-②

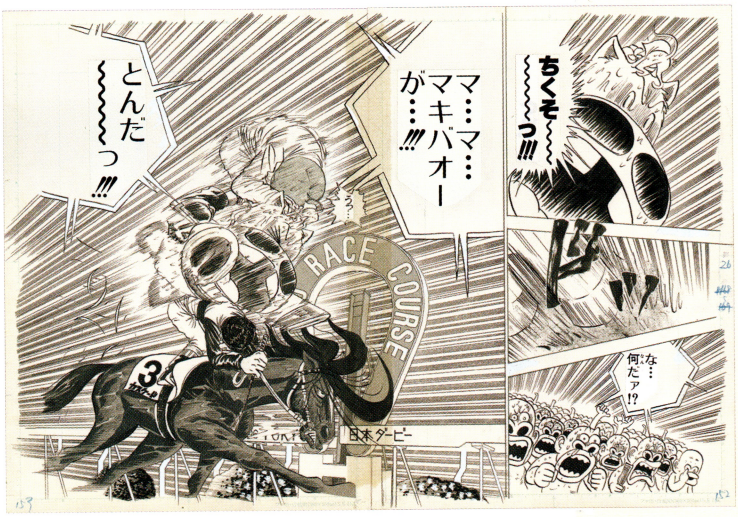
打倒カスケードを目標に「白い奇跡」が緑の芝を駆け抜ける!!

白い毛並みの小さいマキバオーがライバル・カスケードや親分・チュウ兵衛、調教師たちとの出会いを通して、一人前の競走馬に成長していく正統派競馬作品。ギャグの中にも、シリアスな展開が織り交ぜられており、根強い人気を持つ。

This kid-friendly horse racing manga features the little, white-haired mule Makibao, interacting with rival horse Cascade, his boss Chube, and various trainers on his way to becoming a legitimate race horse. Although jokes are plentiful, serious developments take place as well, which has contributed to the manga's deep-rooted popularity.

27-③

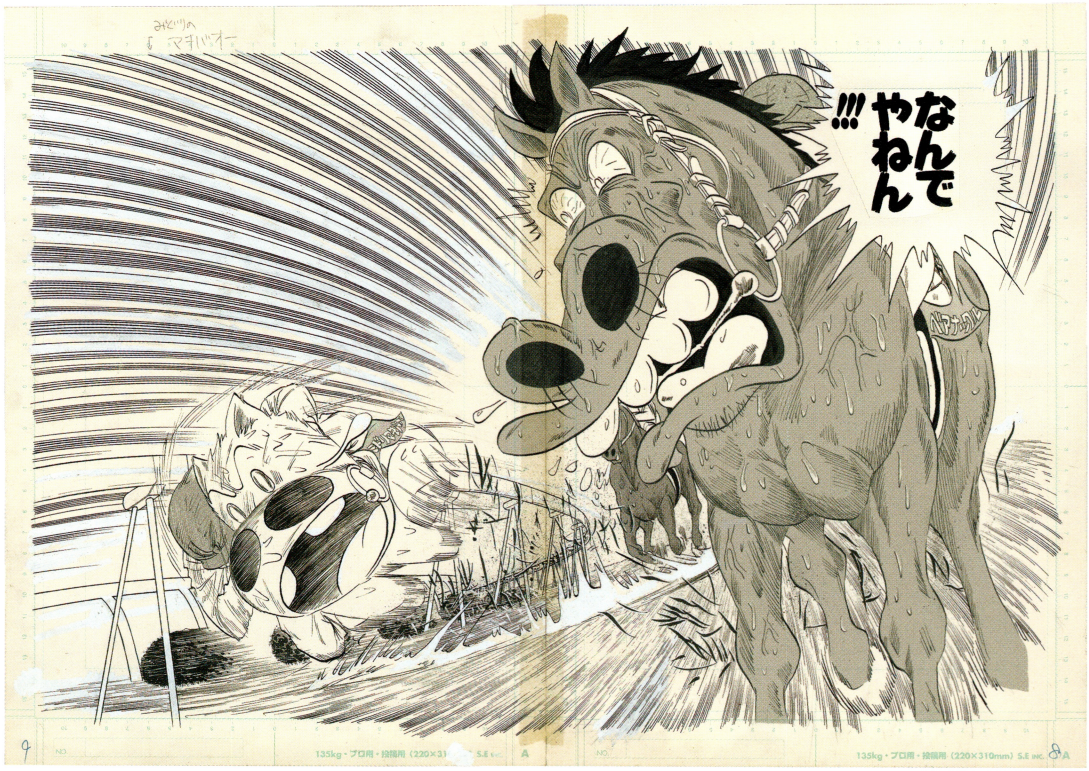
いた〜〜〜!!
大丈夫!まだくらいついているぞ〜〜〜!!

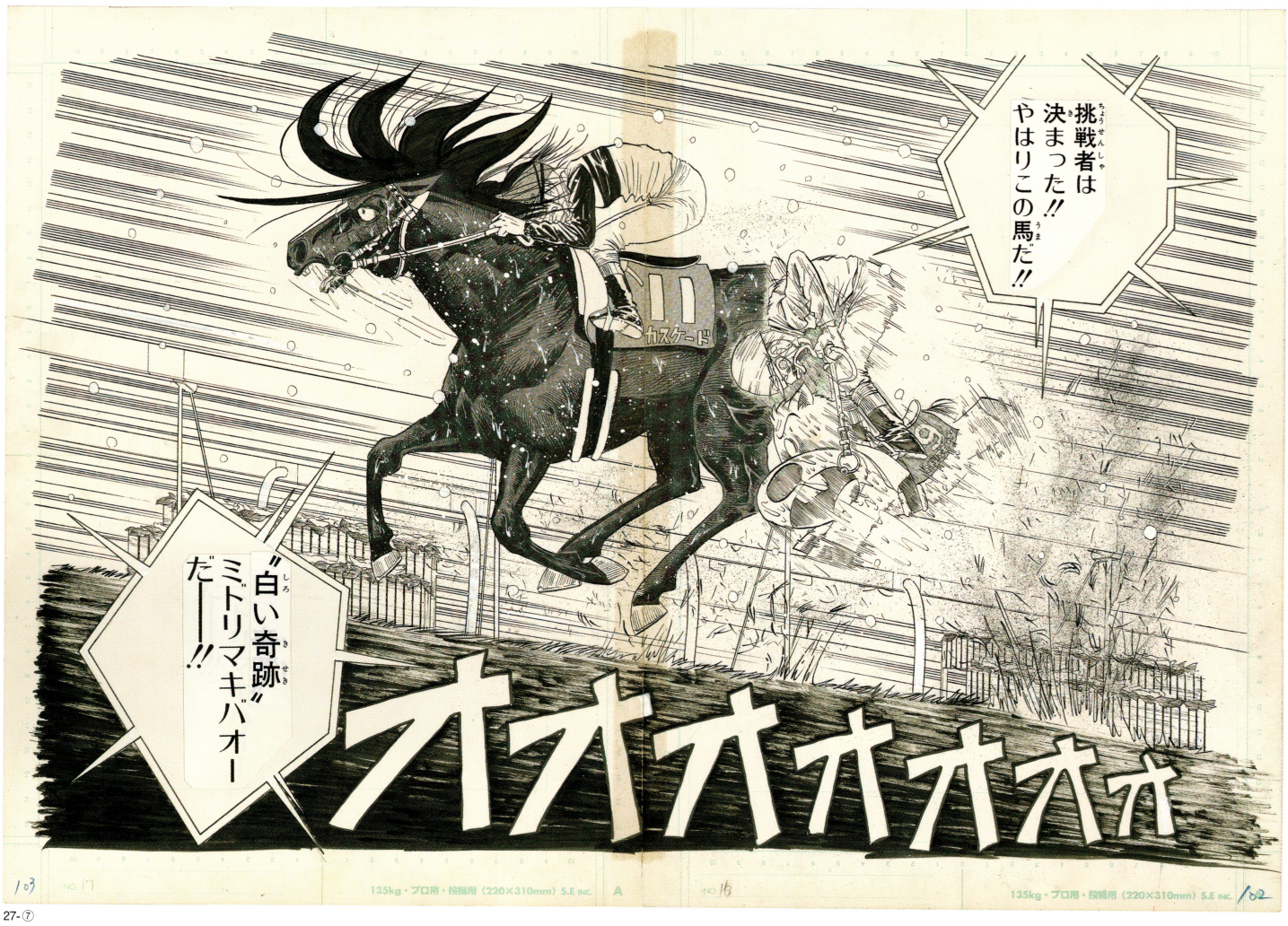


27-④

27-⑤

27-⑥





27-⑦

モンモンモン

つの丸 Tsunomaru

Mommommon

破天荒なおさる・モンモンが刑務所を楽園に変える!?

地獄のおさる刑務所に送られた、あばれ者のはぐれ猿・モンモン。泣く子も黙る不良猿たちに囲まれ、刑務所暮らしが始まった！生粋のギャグメーカーつの丸の連載デビュー作。

A rogue monkey named Mon-mon is sent to a terrifying monkey prison. Prison life starts him off surrounded by intimidating criminal monkeys! The serialized manga debut of brilliant humorist Tsunomaru.

28-①

28-②

封神演義（安能 務訳「封神演義」より）

藤崎 竜 Ryu Fujisaki

Hoshin Engi(from Tsutomu Ano's *Hoshin Engi*)

29-①

29-②

封神演義（ほうしんえんぎ）

仙人界と人間界を巻き込む「封神計画」。壮大な古代中国冒険譚！

仙人界が発動した、地上の悪しき仙道を封印する「封神計画」。道士・太公望は計画を遂行すべく、仲間たちと共に戦いに挑む。中国に伝わる小説を題材に、独特のアレンジを加えたファンタジックな物語が話題を呼んだ。今年再びテレビアニメ化され、現在放映中。

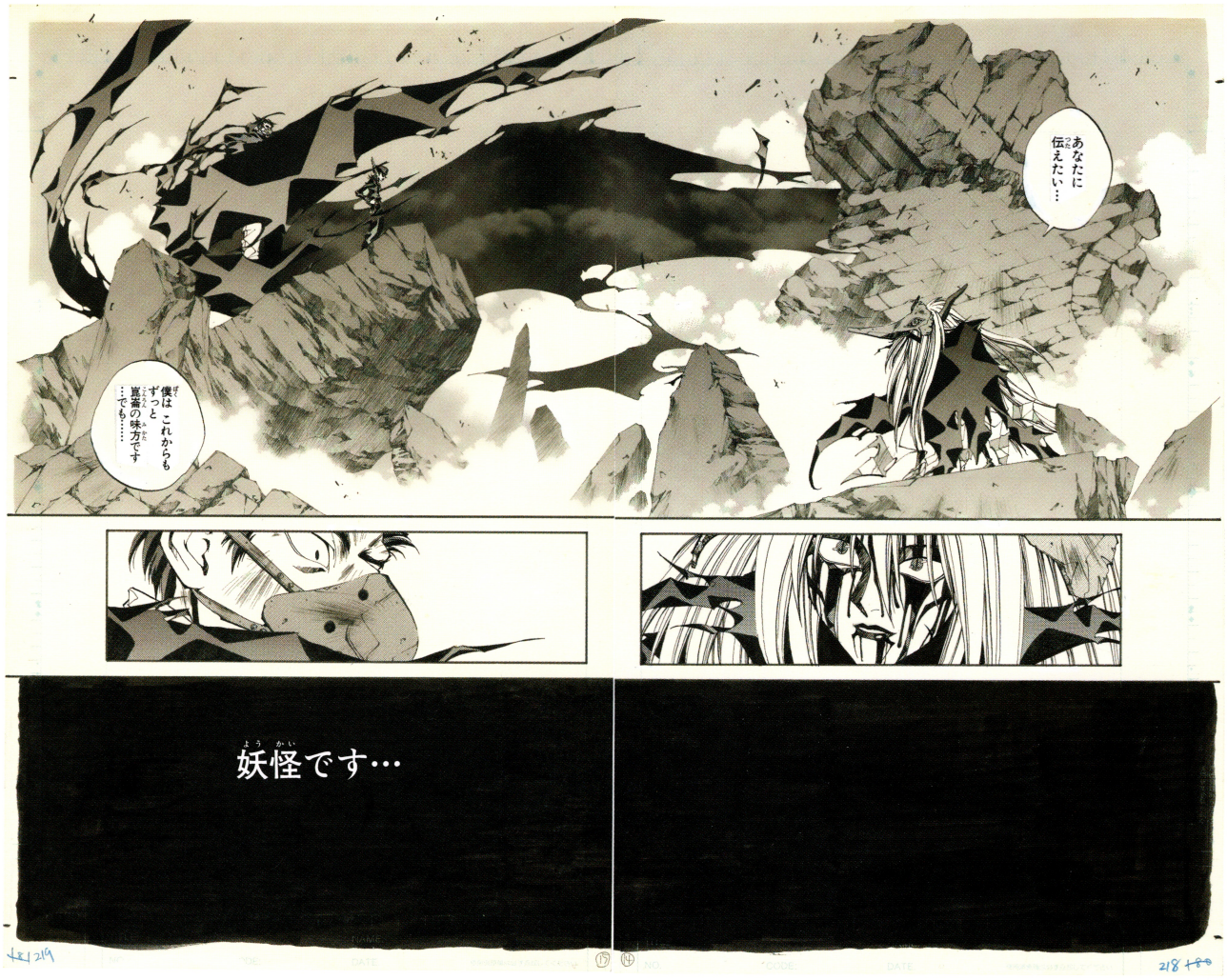
Great immortal sages have formulated the Hoshin Project, a plan to seal away evil beings plaguing the earth. Immortal-in-training Taikobo is selected to carry out the project, eventually leading to fights against great evil with his companions. This fantasy manga was inspired by a Chinese literary classic, with unique arrangements added to appeal to a modern audience. A new anime adaptation of the series was released this year and is currently airing on TV.

封神演義（安能務訳「封神演義」より）

藤崎　竜

29-③

29-④


あなたに伝えたい…
僕はこれからもずっと嵐蒔の味方です…でも……
妖怪です…

29-⑤

29-⑦

今勝手な行動をとるのであればおぬしはただの反逆者!!
見過ごすわけにはゆかぬ!!!
……

うまくいったね
僕は気付かれないようキミが攻撃をかわせない位置にまで接近する事に専念したんだ
これでキミに一矢報いる事ができる
さよなら望ちゃん!!
普賢真人!!!

29-⑥

PSYCHO+

藤崎 竜 Ryu Fujisaki

30-①

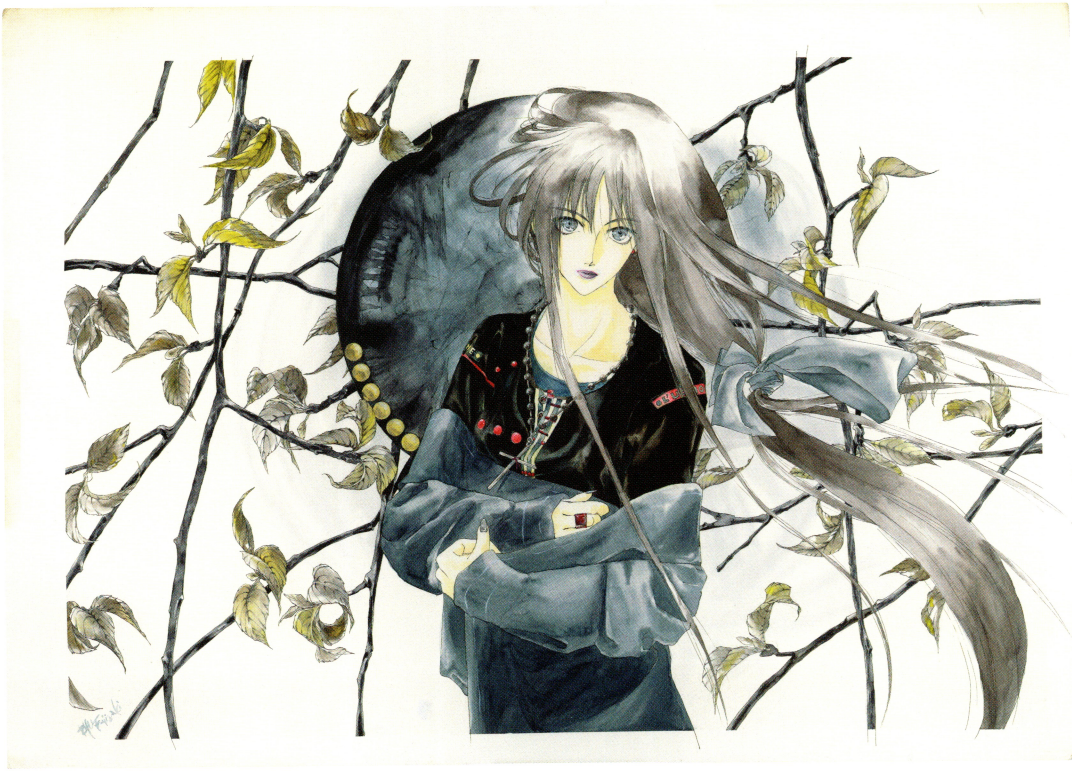
PSYCHO+（サイコプラス）

不思議なゲームソフトの謎に迫る超能力ＳＦ！

藤崎竜による初の連載作品。ゲーム好きの少年・綿貫緑丸が入手した超能力を使えるゲームソフト「PSYCHO+」。ソフトに隠された衝撃の事実や緑丸自身の秘密など、先の読めない展開が読者を惹きつけた。

This is the first serialized work of Ryu Fujisaki. It features Midorimaru, a young boy who loves video games. One day, he discovers a game called PSYCHO+ that is played using supernatural abilities. Readers were especially drawn to the unpredictable developments of this manga, such as the shocking truth hidden in the game, and Midorimaru's personal secrets.

30-②



30-④

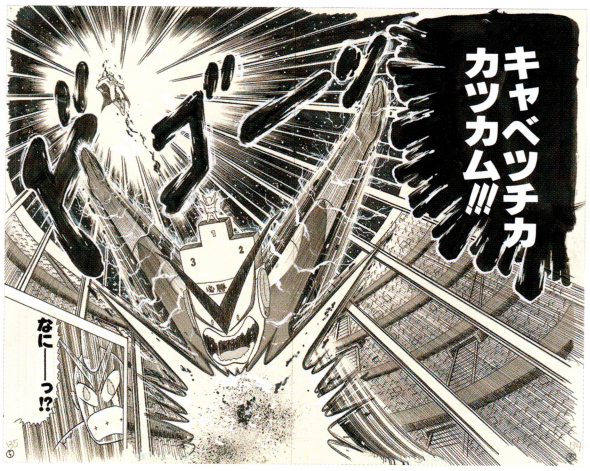
30-③

とっても！ラッキーマン

Tottemo! Luckyman

ガモウひろし Hiroshi Gamou

31-①



31-②

とっても！ラッキーマン

ついてついてつきまくる！ ラッキーを武器に宇宙を守れ!!

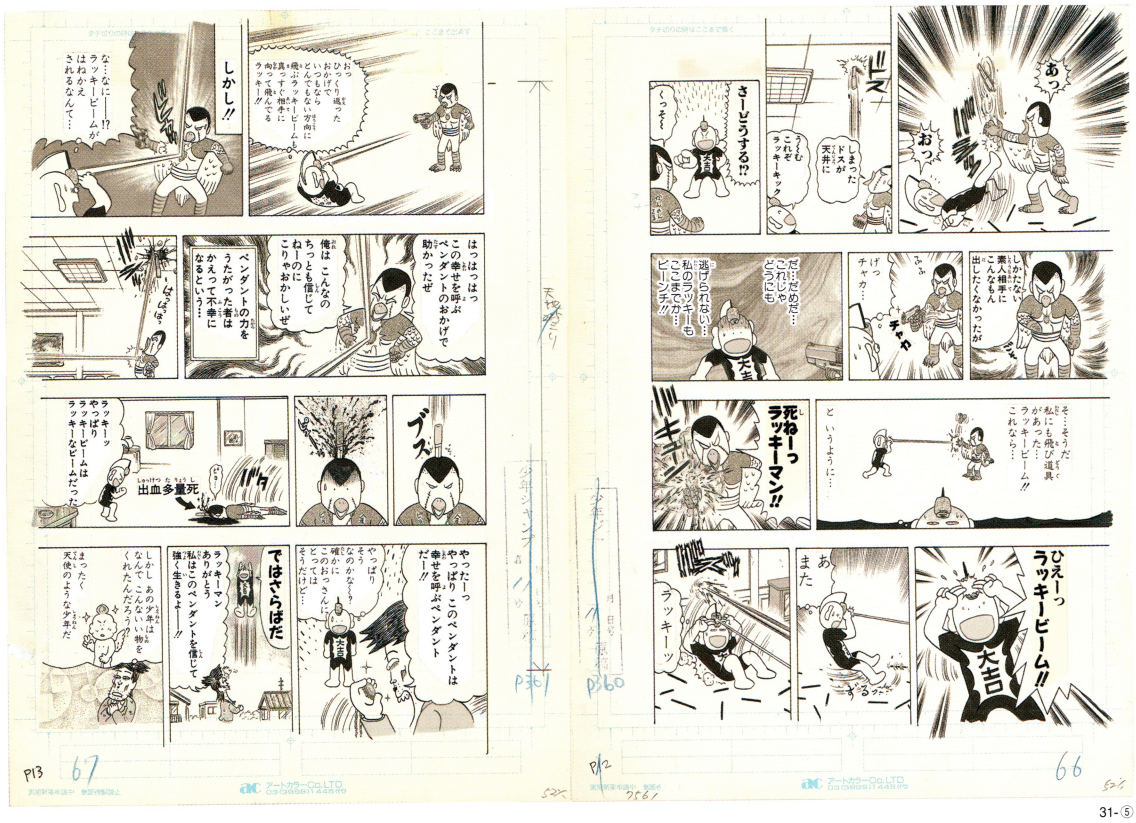
日本一ついてない中学生・追手内洋一は、UFOに下敷きにされ死亡したことで、宇宙一ついているヒーロー・ラッキーマンと合体！実力はないが運の強さで敵を倒す、ギャグヒーローが誕生する！努力マン、勝利マンなどのヒーローたちも人気を博し、1994年にテレビアニメ化もされた。

Yoichi Tsuitenai is the unluckiest boy in all of Japan. One day he is crushed to death by a UFO landing on top of him. As a result, his spirit joins with Luckyman, the luckiest super hero in the universe! The two combine to form the ultimate comedy hero, who defeats enemies not with strength, but with amazing luck! Doryokuman, Shoriman, and other such heroes helped bolster the popularity of this manga, which became a TV anime in 1994.

31-④

ラッキー
クッキー
どっきー
大吉
ここまでジャスト1秒
おっつ！さすがラッキーマン 変身ついでのラッキー攻撃!!
あんだけ、でっかい口叩いてこれかい！
きさまーっ!!ゆるさーん!!
ガンバレラッキーマーン!!
わーい
わーい
142

31-③


あっ
おっ
ビリッ
しまった ドスが天井に
これぞラッキーキック
さーどうする!?
くっそー
しかし、人様に迷惑かけたくなかったが
ふぁ
げっ
チャカ
チャカ
だ、だめだ…これじゃどうにも
逃げられない…私のラッキーもここまでか…ピーンチ!!
死ねーっラッキーマン!!
キーン
そ、そうだ私にも飛び道具があった…ラッキービーム!!これなら…
というように…
ひえーっラッキービーム!!
大吉
ラッキーッ
あ
また
おっつ
おっつ ひっくり返ったおかげでどんでもない方向にラッキービームが飛ぶ!真っすぐ相手に向って飛んでるラッキー!!
しかし!!
なっ なにー!?ラッキービームがはねかえされるなんて…
はっはっはっ この幸せを呼ぶペンダントのおかげで助かったぜ
俺はこんなのちっとも信じてねーのにこりゃおかしいぜ
ペンダントの力をうたがった者はかえって不幸になるという…
ばっ
ばっ
ブス
ラッキッ やっぱりラッキービームはラッキーなビームだった
出血多量死
やったーっ やっぱりこのペンダントは幸せを呼ぶペンダントだ!!
やっぱりそのかなーっ
このおっさんに確かにそうだけど…
ではさらばだ
ラッキーマン ありがとう私はこのペンダントを信じて強く生きるよー!!
しかし、あのはなんでこんないい物をくれたんだろう?
まったく天使のような少年だ
P13 67
P12 66

31-⑤

王様はロバ～はったり帝国の逆襲～

なにわ小吉 Kokichi Naniwa

Osama wa Roba ～Hattari Teikoku no Gyakushu～

32-①

王様はロバ ～はったり帝国の逆襲～

「ジャンプ巻末枠」のパイオニア！ ショートギャグの無法地帯!!

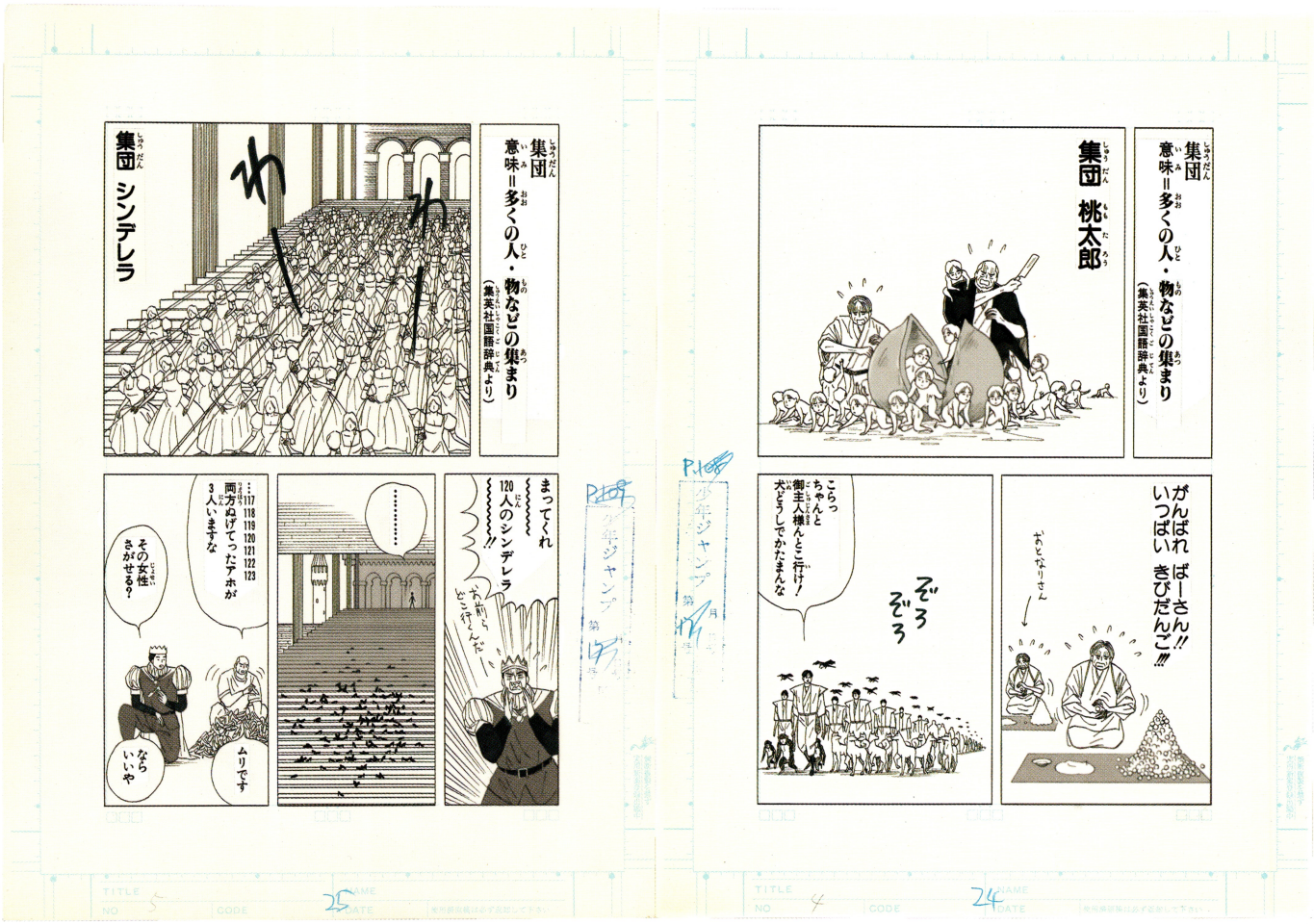
「日本ちょっと沈没」「集団シリーズ」など、さまざまなシチュエーションのシリーズネタが人気を呼んだナンセンスギャグ。「巻末にギャグ漫画が定位置で掲載される」という試みがWJで初めて行われた作品で、本作以降巻末ギャグ枠となりヒットした作品も。

This nonsensical comedy manga is popular for its various situational materials such as "Japan is Slowly Sinking" and "Group Series." It was used as a trial run for Weekly Shonen Jump's "end-of-book gag manga" concept. Since then, other manga published in this format have also become hits.

32-②

王様はロバ～はったり帝国の逆襲～

なにわ小吉



32-③

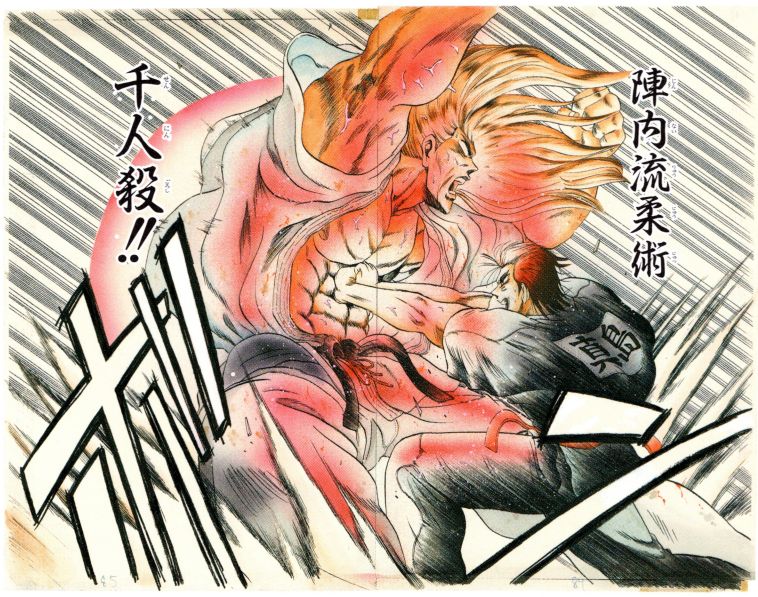
32-④

陣内流柔術武闘伝　真島クンすっとばす!!

にわのまこと Makoto Niwano

Jinnairyu Jujutsu Butoden Majima kun Suttobasu!!

33-①



33-②

剛柔一体・千変万化——
陣内流柔術の真島零が
「世界最強の格闘家」を目指す！

「世界最強の格闘家」を目指す高校生・真島零。戦国時代に生まれた古武術・陣内流柔術を駆使する零は、空手、柔道、テコンドー、ムエタイなど、あらゆる格闘技の強敵との死闘に身を投じていく。柔術という日本の武術にスポットを当てた異種格闘技バトル。

High school student Rei Majima is determined to become a martial artist second to none in skill. A practitioner of Jinnai Style, a martial art developed through battles in the Sengoku period, Rei devotes his life to battling a diverse range of martial artists and fighters specializing in karate, judo, taekwondo, Muay Thai, and more to prove he is the greatest warrior. This manga highlights the Japanese fighting style of jujitsu in various martial arts battles.

33-③

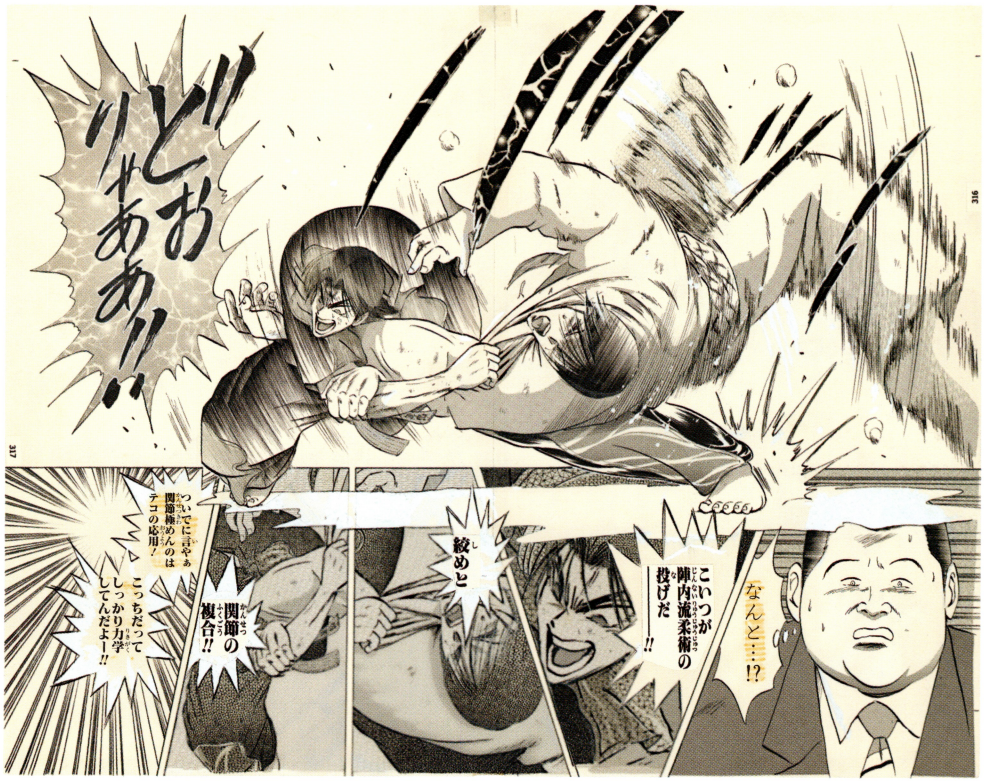
33-④

礼ッ!!

え

あいつ

33-⑤



33-⑥

超機動暴発蹴球野郎　リベロの武田

にわのまこと Makoto Niwano

Cho Kido Bohatsu Soccer Yaro Libero no Takeda

「だ円形」の武田弾丸が放つ型破りの暴発蹴球漫画!!

サッカー好きの高校生・武田弾丸。その運動量とボールへの執着心が認められ「自由な人」リベロのポジションを獲得。チームメイトと全国大会出場を目指す。豊富なギャグと超絶プレーが話題となった。

Tama Takeda is a teenage boy who loves soccer. He takes on the fluid defensive role of libero, allowing him to utilize his athletic ability and tenacity by running free on the field. Eventually, Takeda and his teammates work to reach the National Soccer Tournament. This manga is popular for its healthy dose of jokes and remarkable sports scenes.

34-①

34-③

34-②

遊☆戯☆王

Yu-Gi-Oh!

高橋和希 Kazuki Takahashi

YU-GI-OH! 遊戯王

A pharaoh's soul lives within me, and my alter-ego fights evil through games!

Yugi Mutou is a timid young high school student, whose life changes completely when he solves the Millennium Puzzle, a dark item of ancient Egyptian origin. With the soul of an ancient pharaoh residing within him, Yugi challenges evil beings to dangerous Shadow Games, with the losers often being subjected to a dark punishment called a Penalty Game. Yugi meets friends along the way such as Katsuya Jonouchi (Joey Wheeler in the English version), challenging powerful enemies together such as Kaiba. The card game featured in the manga called Magic & Wizards was developed into an actual card game called YU-GI-OH! TRADING CARD GAME: Duel Monsters, which became a massive commercial success. To this day, it is still extremely successful on a worldwide scale.

ファラオの魂が少年に宿る——もうひとりのボクがゲームで戦う!

古代エジプトの闇のアイテム、「千年パズル」を組み上げたことにより、ひ弱な高校生・武藤遊戯の生活は一変。ファラオの魂を宿した遊戯は、悪人たちに「闇のゲーム」で勝負を挑み、敗北者には「闇の罰ゲーム」を与えていく。城之内たちと出会った遊戯は友情を育み、そして海馬などの強敵に闘いを挑む。作中に登場したカードゲーム「マジック＆ウィザーズ」は、『遊☆戯☆王 ＯＣＧ（オフィシャルカードゲーム） デュエルモンスターズ』として商品化され爆発的な大ヒットを記録、現在も世界中で愛されている。

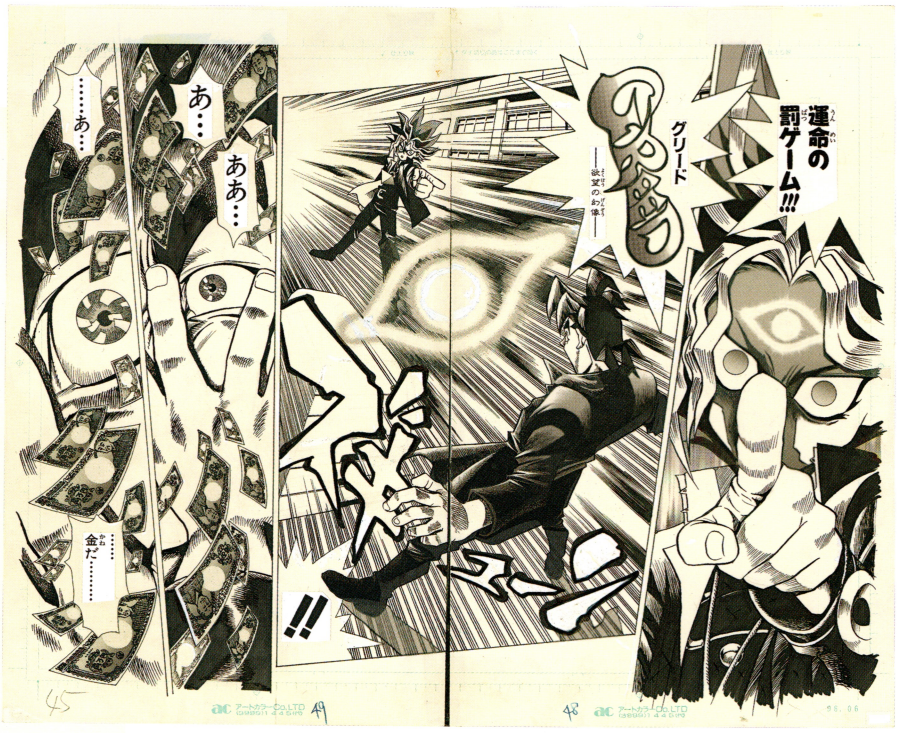
遊☆戯☆王

高橋和希

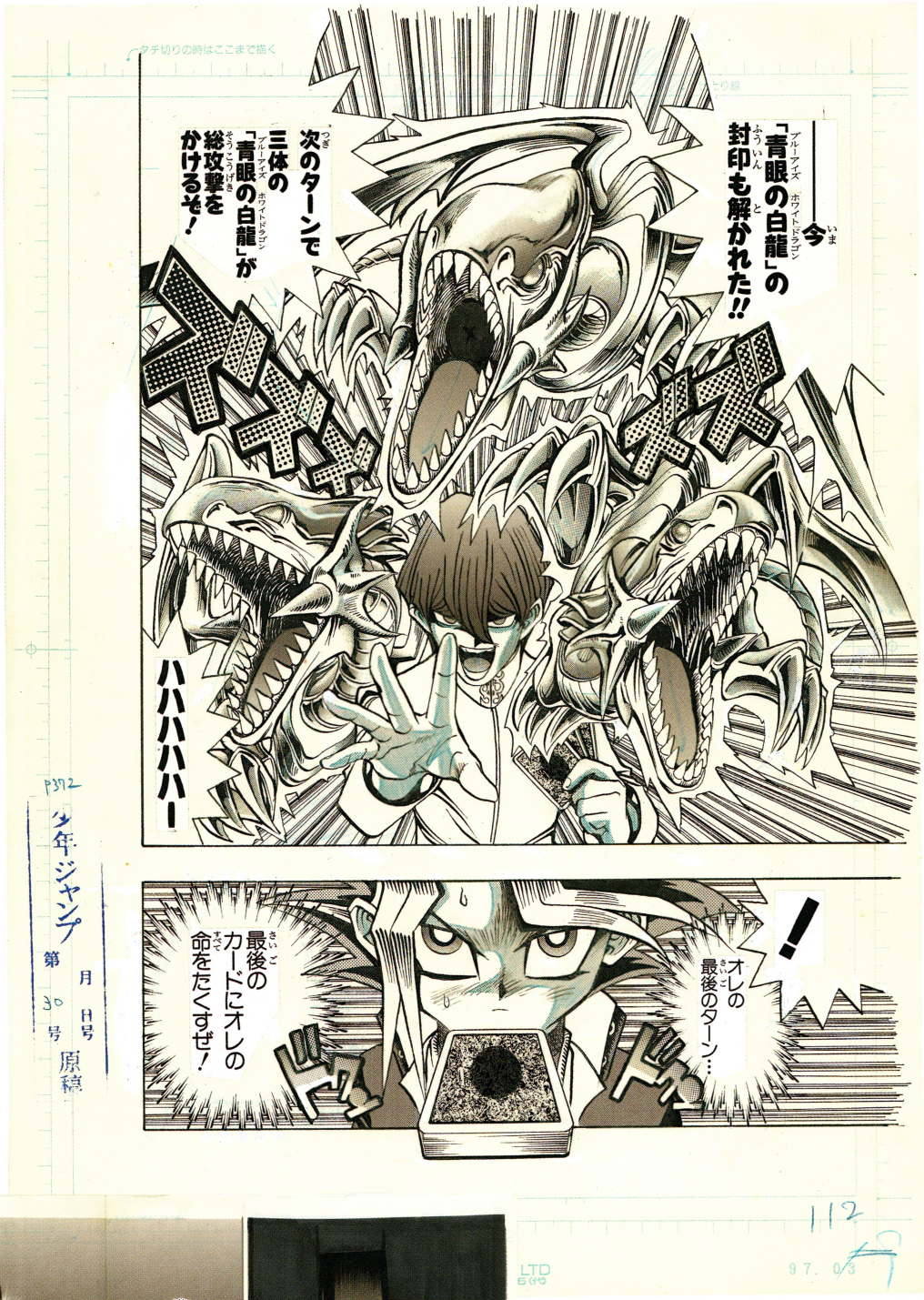
35-①

35-②

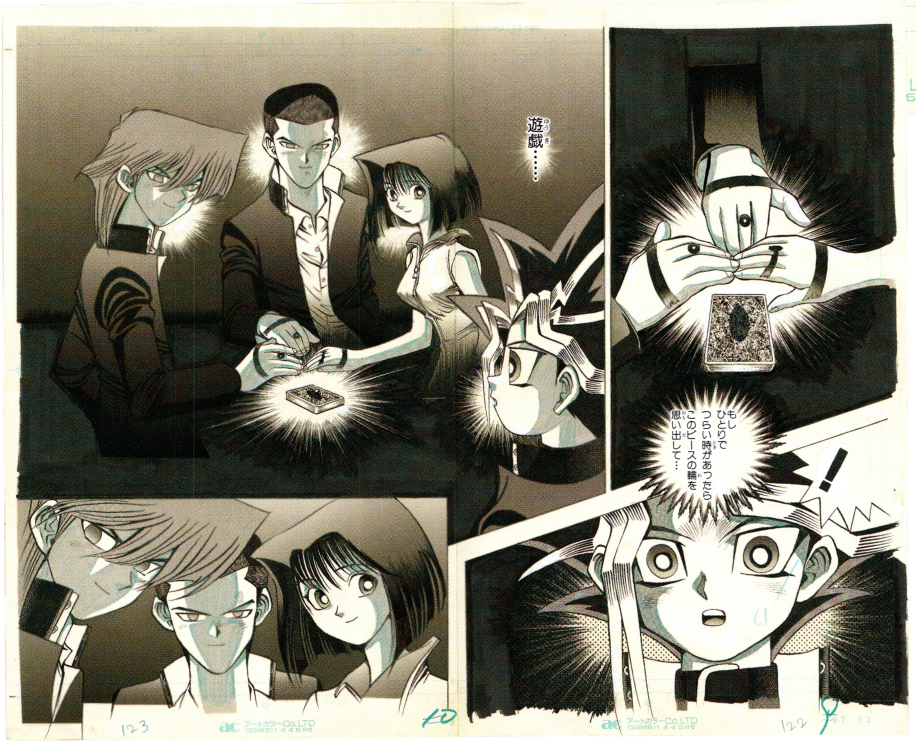
35-④



35-③


タチ切りの時はここまで描く
今
「青眼の白龍」の封印も解かれた!!
次のターンで三体の「青眼の白龍」が総攻撃をかけるぞ!
ハハハハハー
オレの最後のターン……
最後のカードにオレの命をたくすぜ!
少年ジャンプ 第30号 月日号 原稿
97.03

35-⑤


遊戯……
もしひとりでつらい時があったらこのピースの絵を思い出して……

35-⑥

ズズズ
ズッドドドド
ドドド

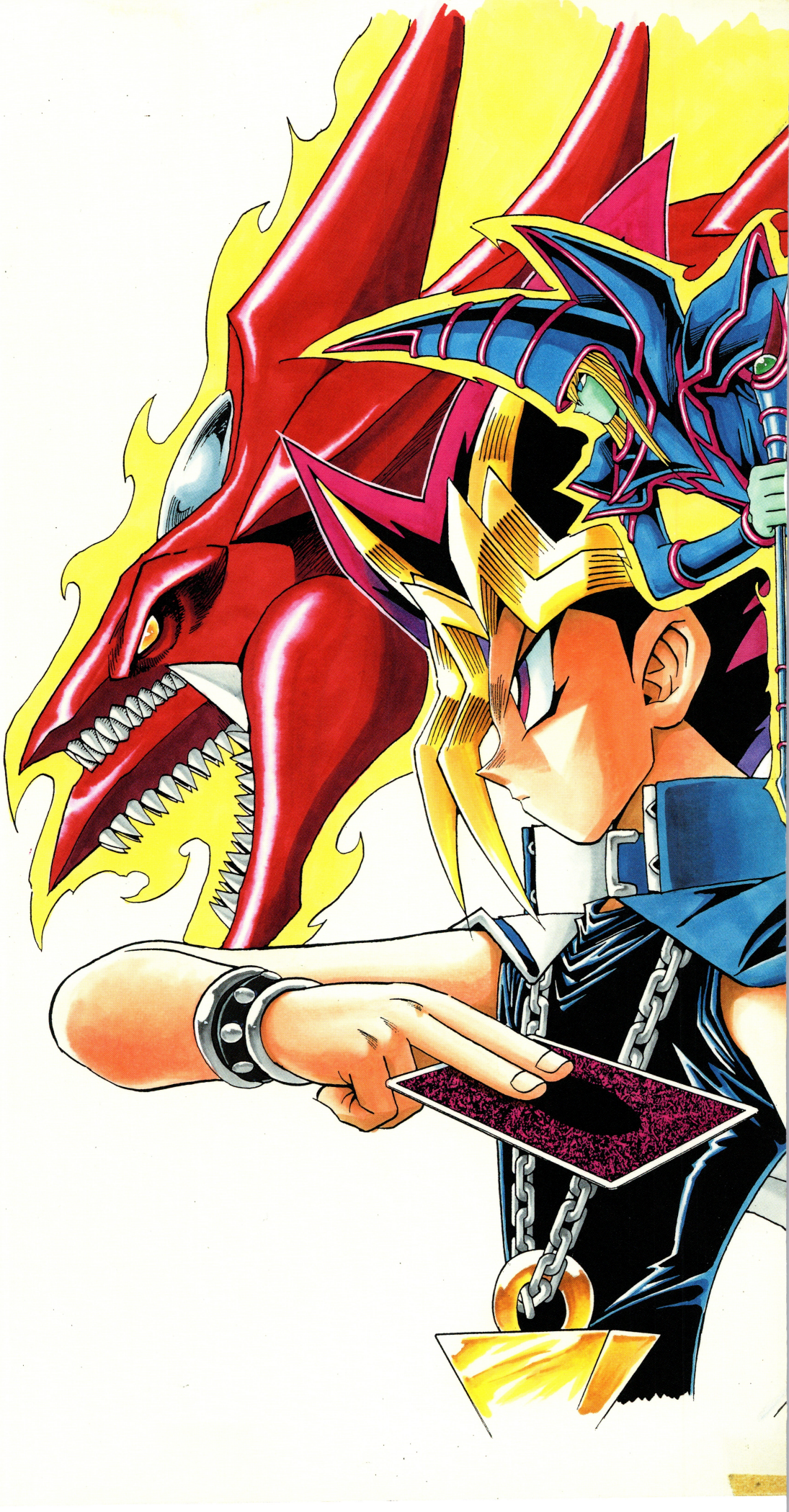
城之内！
城之内くん！
く…
くそ…負けだ！
城之内 ライフポイント 0
遊戯！
ペガサスを倒すのはオレだ!!
海馬くん!!
ゴオオオ!!
少年ジャンプ 第 月 日号 30 号 原稿

35-⑩

35-⑪

遊☆戯☆王

高橋和希

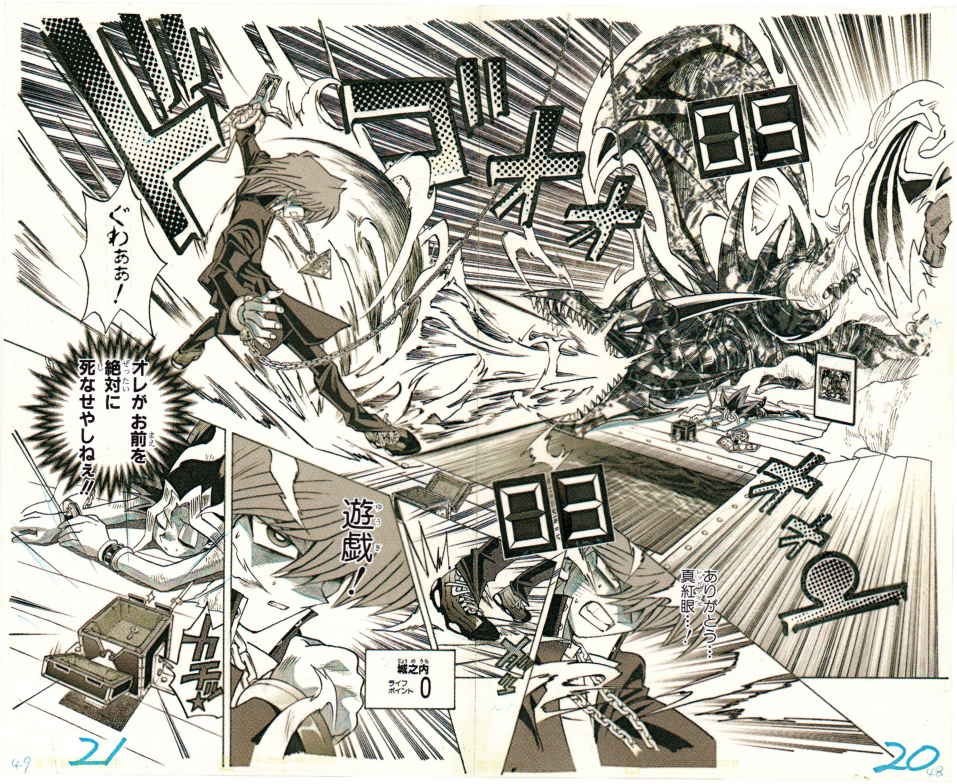


35-⑫

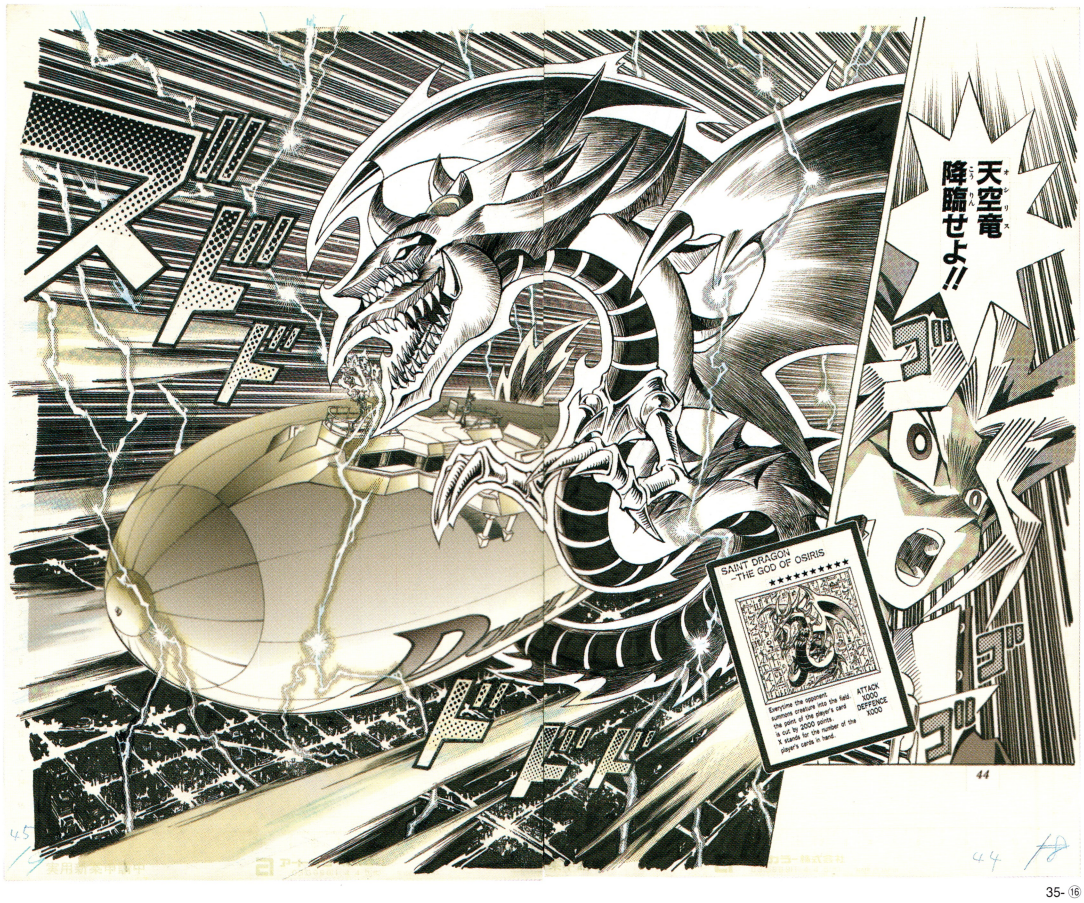
35-⑬

……
……やめろ……
城之内くん……君はボクが一人ぼっちじゃないってことを……
そして勇気を教えてくれた……
大切な親友だ！
遊戯……
城之内くん……
大好きだ……
実用新案申請中

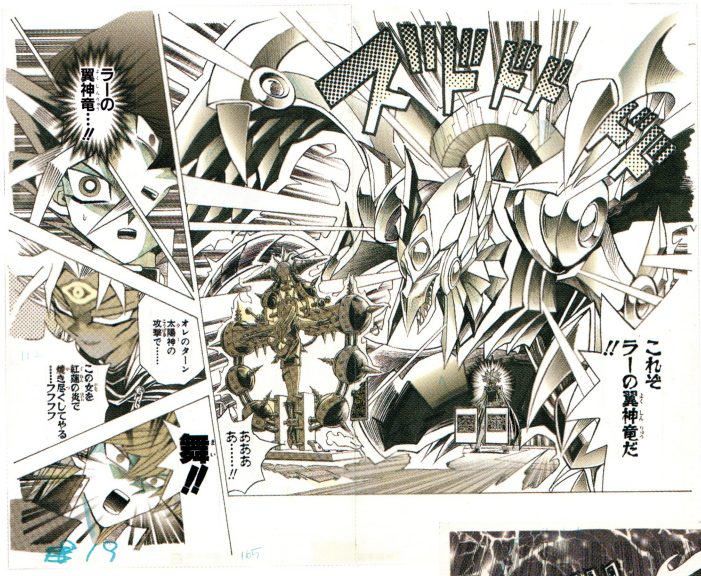
35-⑭


ドラゴ木ボール
85
ぐわぁぁ！
オレがお前を絶対に死なせやしねぇ!!
カモ☆
遊戯！
83
ありがとう……真紅眼……！
城之内 ライフポイント 0

35-⑮

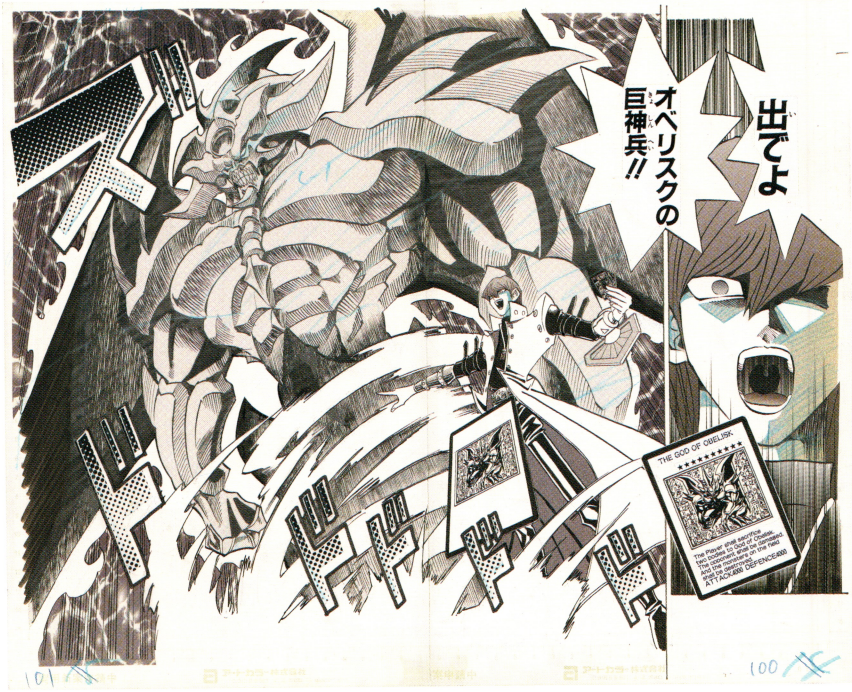

天空竜降臨せよ!!
SAINT DRAGON -THE GOD OF OSIRIS
ATTACK 1000 DEFENCE 1000
Everytime the opponent summons creature into the field, take one of the player's card in the pile of 2000 points. X stands for the number of the player's cards in hand.

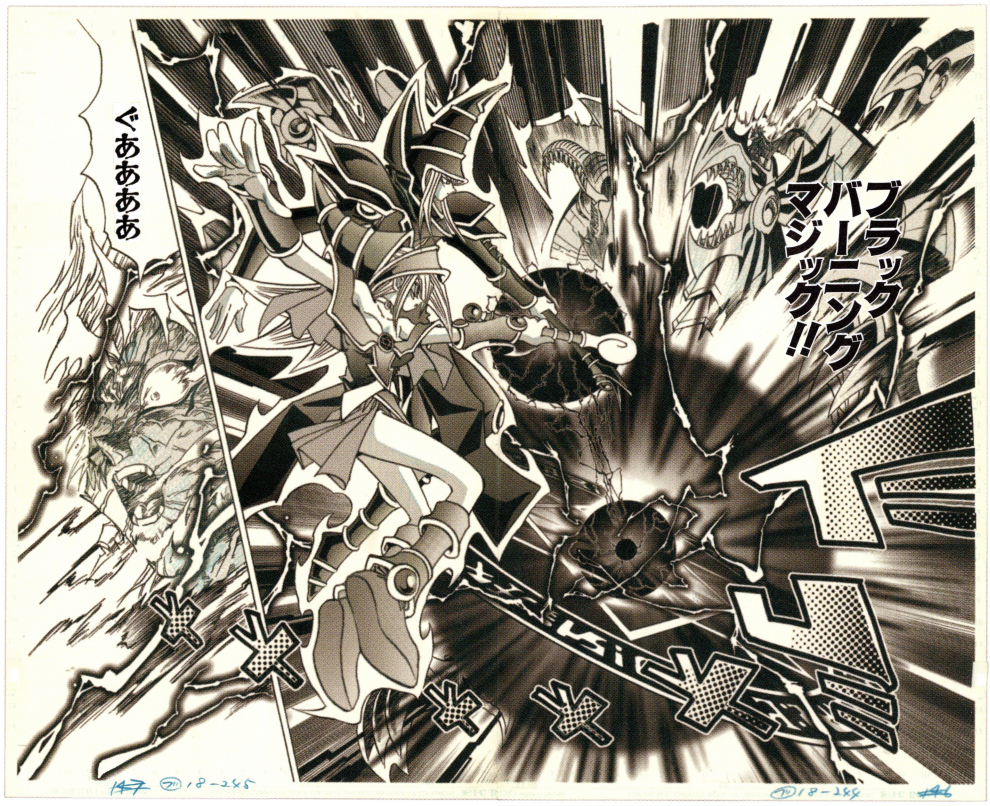
35-⑯


これぞラーの翼神竜だ!!
ラーの翼神竜…!!
あああ…!!
オレのターン 太陽神の攻撃で……
この女を紅蓮の炎で焼き尽くしてみるー フフフフフ
舞!!

35-⑰

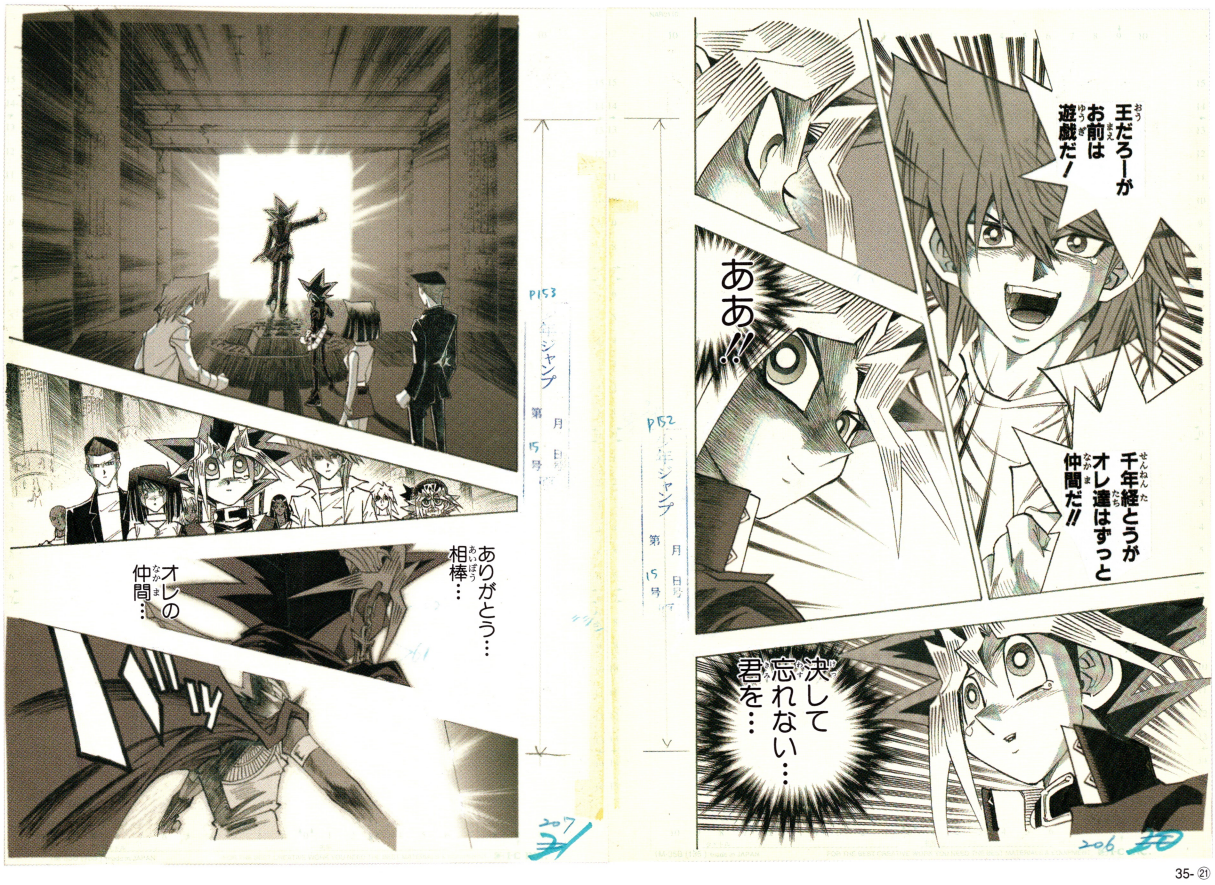
35-⑱


出でよオベリスクの巨神兵!!
THE GOD OF OBELISK

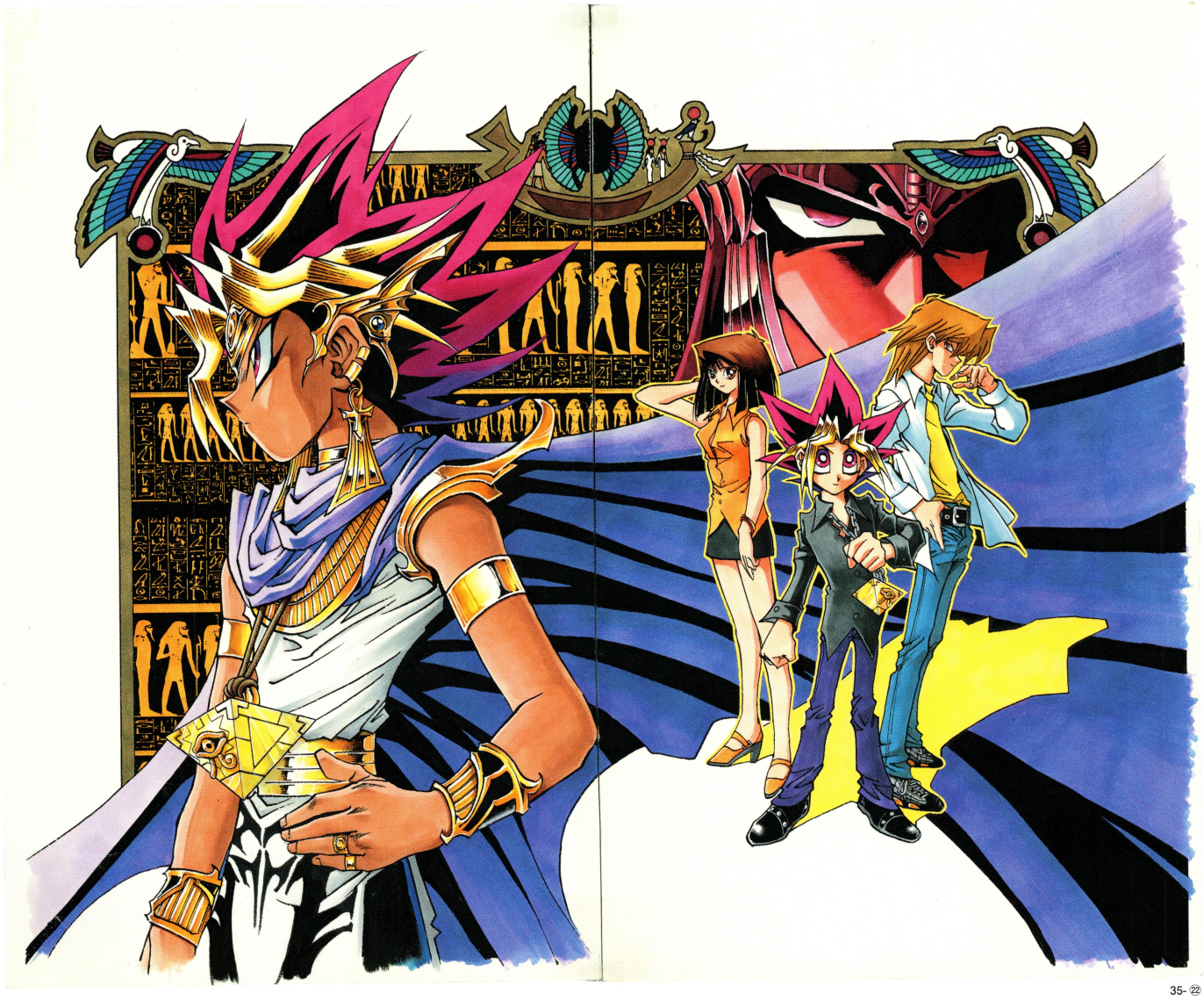


35-⑲

35-⑳


王だろーがお前は遊戯だ！
千年経とうがオレ達はずっと仲間だ!!
ああ!!
決して忘れない…君を…
ありがとう…相棒…
オレの仲間…

35-㉑



35-㉒

高橋和希

漫画家 × 週刊少年ジャンプ

Interview

Kazuki Takahashi

高橋は、一直線にジャンプの人気作家になったのではない。

デビューは少年サンデー。デザイン会社でアルバイトをしながら、少年マガジンでは企画付き作品を連載している。

「結構、出版社は渡り歩いています。その当時はラブコメ全盛期だったので、サンデーでは何本か苦手なラブコメも描きました。子供の頃はジャンプを読んでいて『包丁人味平』みたいな奇想天外でツッコミどころがあって、でも主人公たちはそれを真剣にやっている……という〝漢〟のマンガが好きだった僕が、なぜラブコメを?と思ったりもしましたね(笑)。マガジンのほうが男っぽい漫画が描けるかな、というのはありました。マガジンは同年代の漫画家同士の仲間意識が強くて、原稿を手伝ったり手伝われたりみたいなことをよくしていました。すごく楽しかったです」

その後、今度は青年誌で新人賞を獲るが「やっぱり少年漫画に戻ろう」と、ここで初めてジャンプを目指すことになる。

「しばらくジャンプを読んでいなかったんですが、傾向と対策を練るために読みまくりました。そうしたらやっぱり熱くて迫力があって……ジャンプは自分の気性に合っているのかなと思いましたね」

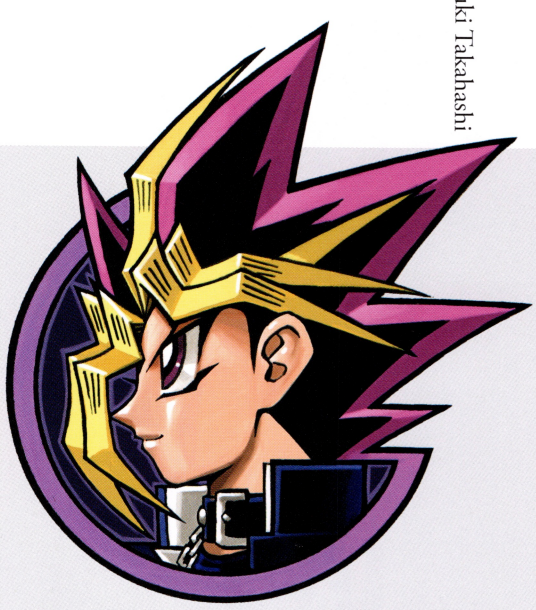
持ち込みを開始して感じた、ジャンプ編集部の印象は?

「面倒見がいいなと。よく飯に連れて行ってもらいました(笑)。何かね、ジャンプの編集さんって乗せ上手みたいなところがあるんですよ。『描かなきゃ』と思わせてくれる。それって新人漫画家には結構大事なことで。『俺、ひょっとしたらチャンスあるのかな?』と、嘘でも絶えず思わせてくれる。ただ、どこの編集部にも言えることですが、もし自分には合わないと感じるなら、ずるずる同じところでやるのはもったいない。そういう時は、僕のようにさっと切り上げて次の編集部に行ったほうがいいと思う」

行く先々で冷静にその決断を下し、高橋は自分に合う場所=ジャンプを見つけられたのだ。

「漫画家さんのアシスタントとかじゃなくて、漫画業界以外のところで働いていたので、少し冷静でいられたのかもしれない。それが漫画に生きているかどうかはわからないですが……ちょっと外に出たほうがいいのかなとは思います。もちろん10代、20代で漫画家としてバーッと売れちゃう人もいっぱいいるので、それはそれで立派な社会経験だと思うんですよ。でも僕みたいに才能がなくて10代で売れなかった人は、社会的なコミュニケーションみたいなものはある程度とれたほうがいい。編集さんとのやり取りにも、多少は必要じゃないですか。打ち合わせの最初の一言二言は、世間話もしなきゃいけないし(笑)。売れないまま、ひとりでひねくれていくのが1番いけない。そうなったら外にでも出て太陽浴びた方がいい!って思います」

いくつかの読み切りを経て、ジャンプで格闘漫画『天燃色男児BURAY』の連載を経験、そこから順調に『遊☆戯☆王』へ……と思いきや、高橋は一



1996年『遊☆戯☆王』の連載を開始。作品内に登場するカードゲームが商品化され、今も人気を誇る。2016年公開の劇場版アニメでは製作総指揮を務めた。

Takahashi's "YU-GI-OH!" began serialization in 1996. The card game featured in the series was made into a real product, which is still highly popular to this day. Takahashi served as the executive producer of the 2016 animation movie adaptation.

熱くて迫力があって……ジャンプは自分の気性に合っていると思った

It was passionate and intense. I realized Shonen Jump suited my temperament.

時、漫画から離れることになる。

「格闘漫画が大コケして（笑）また働きながら次の作品を練ろうと思っていたんですが、すぐにはできず、漫画を諦めかけたこともありました。でもそのうち会社をクビになりまして（笑）。そうしたら『こんな感じでいってみようかな』というものを思いついて、またジャンプに持ち込むようになりました。追い込まれると、人間、何かつかめるのかもしれない（笑）」

ジャンプでは連載を「着陸」させるのが難しい

サンデーでデビューしてから15年という長い年月を経て、96年に『遊☆戯☆王』がスタート。ジャンプが最大部数を記録した翌年のことだった。

「最大部数の時は、『遊☆戯☆王』の企画も進んでいましたが連載前だったので、『こんなとんでもなくすごい雑誌、俺が目指していいものなのか？果たしてうまく行くのか？』と感じていましたね。でもこれが最後の勝負だろうとは思っていたので、当たって砕けるなら本望かなと。連載が始まったのは『DRAGON BALL』や『SLAM DUNK』などの人気作品が終了していく時期だったので、何かこう、責任みたいなものを感じていました」

「ゲーム」で戦う、というバトル形式にしたのは、「目に留まるような新しさがないとジャンプでは連載できない」と考えたからだった。

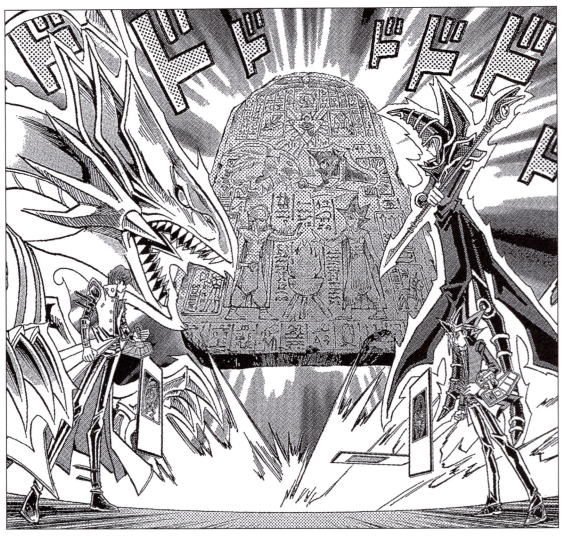
「その人にしか描けないジャンル、みたいなものがあると強いと思います。ジャンプの連載では新しいものにチャレンジする気持ちがないと難しいかもしれません。深夜にやっているアニメとか全部同じ絵に見えてしまうし、個性とか絵の雰囲気が似ていっている印象があります。でも、ジャンプにはまだ新しいものにチャレンジしようとしている人がいると思う」

1話ごとに違うゲームでバトルをしていく読み切り形式でスタートし、途中から「一度描いて評判のよかった」カードゲームのバトルにしぼると、人気が爆発。アニメになり、オフィシャルカードゲーム（OCG）になり、漫画の枠を超えてどんどん広がっていった。だが、高橋自身はそれにつれて「やりづらさ」を抱えることになる。

「カードなどの商品化と作品のストーリー、ルールとの連携が同時進行していかなければならないので、気持ち的に疲れてしまったところはあります。OCGと漫画ではルールが違っていたりもするので、ハッタリが描きにくくなっていった。でも途中で吹っ切れて。カードバトルではない、主人公のドラマを描き切る方向に変え、舞台も最初の頃に描いて、ぜんぜん人気のなかったエジプトにしました。そこからうまく連載を着陸させる方向にもっていこう、と思うようになりました」

少しでも長く続けることではなく、作品が無事着陸することを第一に考えたのだ。

「着陸することを決めて、また〝操縦桿〟を握り始めました。ジャンプ漫画って、連載が始まって勢いがつけば、ファンの方々に支持されて人気も安定し、オートパイロットである程度まではいけるんですよ。でも着陸は本当に難しい。長く続く連載では特に。作家さん、みんなそうだと思いますが……始めたら、ちゃんと終わらせないと、と思うんですよ。できるかどうか、心配でしょうがなかったです。今のジャンプだったら、月刊誌に移動して、また描かせてもらえたりするのかもしれないですけど、当時は『あと何週』と言われてブツッと切られてしまうようなことが多かった。だから先回りして、あと何週で終わらせてくださいとこちらから言いました。おかげで『遊☆戯☆王』は最後まで自分で操縦桿を握って、納得のいく着陸ができたと思います」



〝アンチ『遊☆戯☆王』〟を自分でやった

『遊☆戯☆王』終了後はジャンプから離れていたが、2013年、9年ぶりにジャンプで短編『DRUMP』を発表。

「『DRUMP』は、『遊☆戯☆王』に対しての意地というか（笑）。あえて近いジャンルのものを描いて、〝アンチ『遊☆戯☆王』〟を自分でやる、という感じですよね。どんどん複雑化させてカードを増やしていくのではなく、シンプルに52枚に限定されたトランプだけで、何かゲームを作って漫画に入れようと思いました。そのゲーム自体もおもしろくできたので流行らせたいと思ったんですが、全然流行らなかった（笑）。『遊☆戯☆王』はやはり巨大な壁ですね（笑）」

2016年には、劇場版『遊☆戯☆王』の脚本をてがけ、ジャンプに読み切りも掲載された。

「映画用にキャラクターデザインをする時に、遊戯の顔を描いたら、思っていたより、りりしい顔になったんですよ。『もうそんな子供っぽい顔じゃねえから』って遊戯に怒られて、りりしくなった、みたいな。読み切り漫画は映画よりもちょっと狂気の方向に行ってしまいましたが（笑）、久しぶりに描いたことで、意識がまた『遊☆戯☆王』に向いて、遊戯の絵を描いたりするようになりました」

次回作のアイデアはすでにあるのだろうか？

「自分が納得できるアイデアがあったら描きたいです！ボツにならなければね（笑）。ジャンプは厳しいから！新しいアイデアを練るのは楽しいなと思っているところです」

高橋和希にとって、ジャンプとは？と聞くと、「僕を拾ってくれた恩人ですね」と答えた。

「僕は桃なんですよ。ジャンプは、川を流れていたところを拾って育ててくれた、おじいちゃん、おばあちゃんかな（笑）？サンデーに行き、マガジンに行き……いろんな川岸に寄って、大海原ぎりぎりまで流されていた。もしジャンプが拾ってくれなかったら、どこに流れ着いていたか……行方不明になっていたかもしれない（笑）。本当に感謝しています」

高橋和希にとって「週刊少年ジャンプ」とは？

恩人。
僕は桃で、ジャンプは僕を拾って育ててくれた、おじいちゃんと、おばあちゃんです。

※このインタビューは2017年12月に行われたものです

Kazuki Takahashi × SHONEN JUMP

It was passionate and intense. I realized Shonen Jump suited my temperament.

Takahashi didn't become a popular Shonen Jump artist overnight.
He debuted on Shonen Sunday. He had a part-time job at a design company while working on a planned series for the magazine.
"I've worked at a number of publishing companies. Back then, it was the heyday for romantic comedies. At Shonen Sunday, I drew a few romantic comedies, but it wasn't my cup of tea. When I was a kid, I read Shonen Jump. I liked bizarre, manly manga like 'Hochonin Ajihei,' where some parts seem ridiculous to the reader, but the characters take everything seriously. I thought to myself, 'Why am I doing romantic comedies?' (Laughs) I thought I'd be able to draw manga more geared towards guys at Weekly Shonen Magazine. At Weekly Shonen Magazine, there was a strong feeling of comradery between artists of the same generation. We used to help each other out with our manuscripts. It was a lot of fun."
He later won a Rookie of the Year award for a young adults' magazine, but he decided he wanted to go back to drawing for younger audiences. That's when he first set out for Shonen Jump.
"I hadn't read Shonen Jump in a while, but I began reading it to study up on the trends and work on a plan. It was so passionate and intense. That's when I realized Shonen Jump suited my temperament."
What was his impression of Shonen Jump's editorial department when he brought in his idea?
"I thought they were really caring. They took me out to eat a lot. (Laughs) In some ways, Shonen Jump editors are really encouraging. They give you the drive to draw, which is important especially for new artists. They always made me believe that I have a chance, even if they didn't believe it themselves. It's just—and this applies to any kind of editor—if you don't feel the work suits you, there's no point in continuing to do the same thing over and over again. That's when you need to stop what you're doing and move on to the next editing job, like I did."
In this manner, Takahashi calmly made the decision to move on at every stop, until he arrived at Shonen Jump, the place that suited him.
"I hadn't worked as an assistant for manga artists. I had been working outside of the manga industry, which might be why I was able to keep my composure a bit. I don't know if that shows in my work, but I think it's important to spend time outside of the industry. Of course, there are also manga artists who make it big in their teens and in their 20s. I think that must be an amazing experience. But for someone like me, who didn't have the talent and couldn't make it in their teens, it's important to have some degree of social skills and an ability to communicate. You need it when you're dealing with editors. You have to be able to make small talk at the beginning of meetings. (Laughs) You can't go around acting like a rebel when your work isn't even selling. I think that's when you need to step outside and take in the sunlight."
Takahashi drew a number of one-shots as well as the Shonen Jump series "Tennenshoku Danji BURAY," and then proceeded work on "YU-GI-OH!" soon afterwards—or so we would think. In reality, Takahashi took some time off from manga.
"I messed up my martial arts manga (laughs), and decided to get a job while I prepared for my next work. But my next work didn't happen right away, and at one point I had given up on manga. But eventually, I got fired from that job. (Laughs)" That's when I came up with an idea for something that might work, and I brought it into Shonen Jump. When people are cornered, they find something to grab onto. (Laughs)"

At Shonen Jump, it's hard to wrap up a series smoothly.

In 1996, fifteen long years after debuting in Shonen Sunday, "YU-GI-OH!" began its run. It was the year after Shonen Jump had sold a record number of copies.
"When they sold a record number of copies, I was already planning 'YU-GI-OH!,' and the series was about to start. I started to question whether I was cut out for such a successful magazine, and whether the series would turn out as expected. But I thought of this as the last battle, and that I'd have no regrets as long as I just took the chance. My series started around the time popular series like 'Dragon Ball' and 'Slam Dunk' were ending. Because of this, I felt a sort of pressure of responsibility.
When asked about the format in which characters battle through a game, Takahashi responded that you can't have a series on Shonen Jump unless you have something new to offer to catch peoples' attention.
"I think you have more to offer if you have a genre that only you can draw. It might be hard to succeed at Shonen Jump unless you're willing to try something new. All the anime aired late at night look like their drawn the same way, and they all seem to give off the same vibe. But at Shonen Jump, I think there are still artists taking on new challenges."
The series started with an episodic format where each episode tells the story of a battle of a different game. As the series progressed, Takahashi narrowed it down to one card game that was well-received when he first drew it. That's when the series exploded in popularity. The series was adopted for an anime series, and then the YU-GI-OH! TRADING CARD GAME: Duel Monsters, taking it beyond the realm of manga. But for Takahashi, these developments made things more difficult for him.
"I had to coordinate the stories and rules of the series as the cards, the other merchandising, and the animation all developed simultaneously. In some ways, it was really tiring. Some of the rules of the TRADING CARD GAME were different from those of the manga. It became difficult to draw characters bluffing. But eventually I broke through. I took the focus off of the card battles and turned the series into a drama about the main character. I set the stage at the beginning, making the story take place in Egypt, which was not a popular setting for a manga. From there, I decided to take it in a direction that would end by letting the series land safely, so to speak."
Instead of trying to keep the series going as long as he could, Takahashi focused on wrapping up the series smoothly.
"I decided I would wrap it up, so I took hold of the controls for a safe landing. When a Shonen Jump manga series starts and gains momentum, it stabilizes thanks to fan support, and it's easy to keep it going on autopilot for a while. But wrapping up smoothly is really difficult, especially for a series that has continued for a long time. I think this applies to all artists, but if you start something, I think you should finish it properly. I was worried whether I'd be able to pull it off. Nowadays at Shonen Jump, they'll just move you to a monthly magazine so you can keep drawing, but back then, they usually gave you a number of weeks' notice and then cut you off. That's why I decided to make the first move by asking them to let me finish after a certain number of weeks. Thanks to this, I was able to take control and bring 'YU-GI-OH!' to a safe landing that I could be satisfied with."

I came up with the antithesis to "YU-GI-OH!" myself.

After "YU-GI-OH!" ended, Takahashi strayed away from Shonen Jump, but returned nine years later in 2013 and announced his short story "Drump."
"'Drump' is like the stubborn antagonist to 'YU-GI-OH!' (Laughs) I tried drawing something in a similar genre, and it was like I came up with the antithesis to 'YU-GI-OH!' myself. Instead of making things complex and adding more and more cards, I came up with a game that uses a simple deck of 52 cards so I could put it in a manga series. I thought the game was a lot of fun and I hoped it would become popular, but it didn't. (Laughs) I guess 'YU-GI-OH!' is a tough act to beat. (Laughs)"
In 2016, Takahashi wrote the screenplay for a movie version of "YU-GI-OH!," and published a one-shot in Shonen Jump.
"When I was designing the characters for the movie, Yugi's face ended up looking a lot more gallant than I had in mind. It's as if Yugi was standing up to me and trying to tell me he wasn't a kid anymore. The one-shot ended up going in a crazier direction than the movie (laughs), but drawing 'YU-GI-OH!' for the first time in a while put me in that mindset. That got me doing more drawings of Yugi.
Does Takahashi have ideas for a new work?
"If I come up with an idea that I can get behind, I'd like to draw it! If it doesn't get tossed out, anyway. (Laughs) Shonen Jump has high standards! I'm at a point where I'm just enjoying working out new ideas."
When asked what Shonen Jump means to him, Takahashi's answer was, "I owe it my life."
"It's as if I was an abandoned baby. Shonen Jump was the grandma and grandpa who found me abandoned in a river, rescued me, and raised me. (Laughs) I went from Shonen Sunday to Weekly Shonen Magazine, bouncing off from riverbank to riverbank until I had almost reached the ocean. If Shonen Jump hadn't found me, I might have drifted out into the open sea. I might have disappeared. (Laughs) I'm really grateful."

What is Weekly Shonen Jump to Kazuki Takahashi?

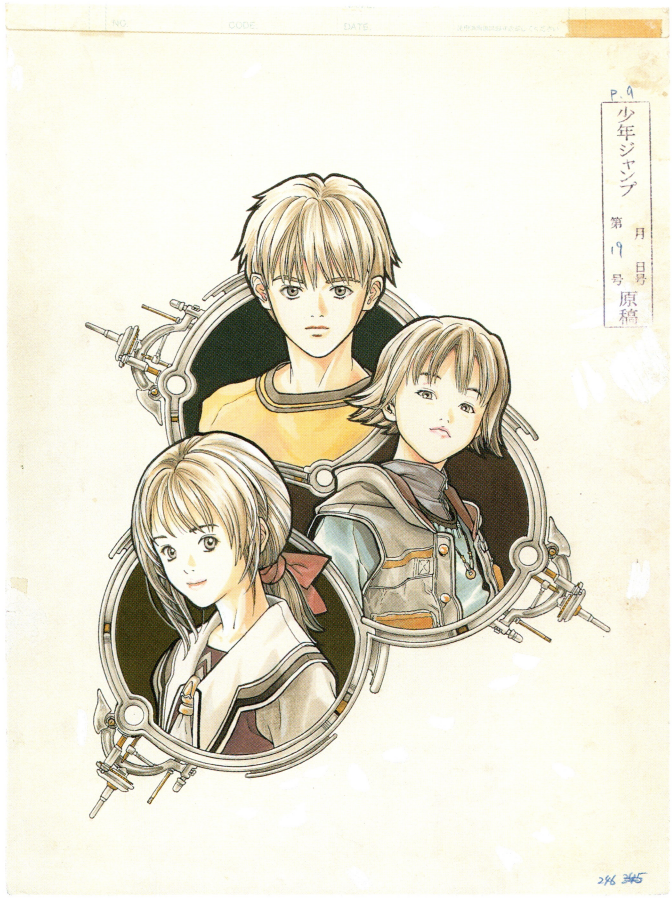
I owe it my life. It's as if I was an abandoned child, and Shonen Jump was the grandpa and grandma who found me and raised me.

*This interview was conducted in December 2017

I"s <アイズ>

桂 正和 Masakazu Katsura

36-①



36-②

高校生の伊織・いつき・一貴の 3人が織りなすせつない三角関係。

同級生の伊織に恋心を抱く瀬戸一貴。だが、想いを寄せてくる美少女たちにその心は揺り動かされていく。圧倒的な画力による繊細な描写がファンを魅了した、珠玉の恋愛物語。今年、テレビドラマ化も予定されている。

Ichitaka Seto is in love with his classmate Iori, but his heart is distracted by other attractive girls expressing interest in him. Fans were especially impressed with the powerful illustrations and subtle storyline used in this masterful love story. A TV drama adaptation is planned for release this year.

I"s〈アイズ〉

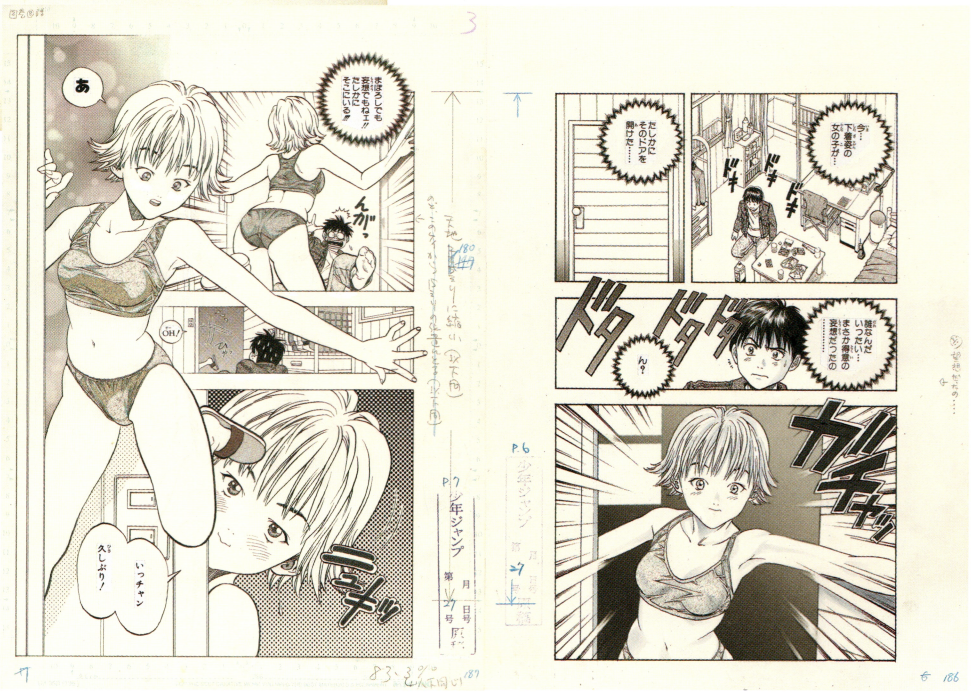
桂 正和

36-③

36-④

36-⑤

36-⑥

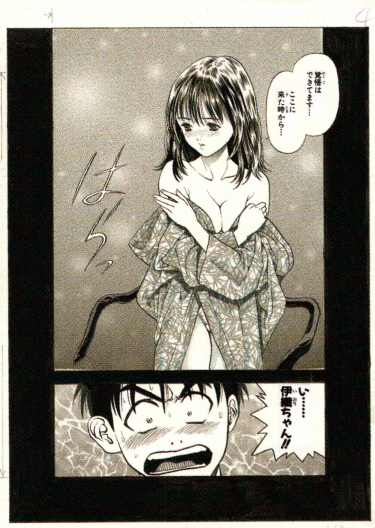


36-⑦

週刊少年ジャンプ 第41号 月 日号 原稿

カットA

36-⑧



36-⑨

電影少女

Video Girl

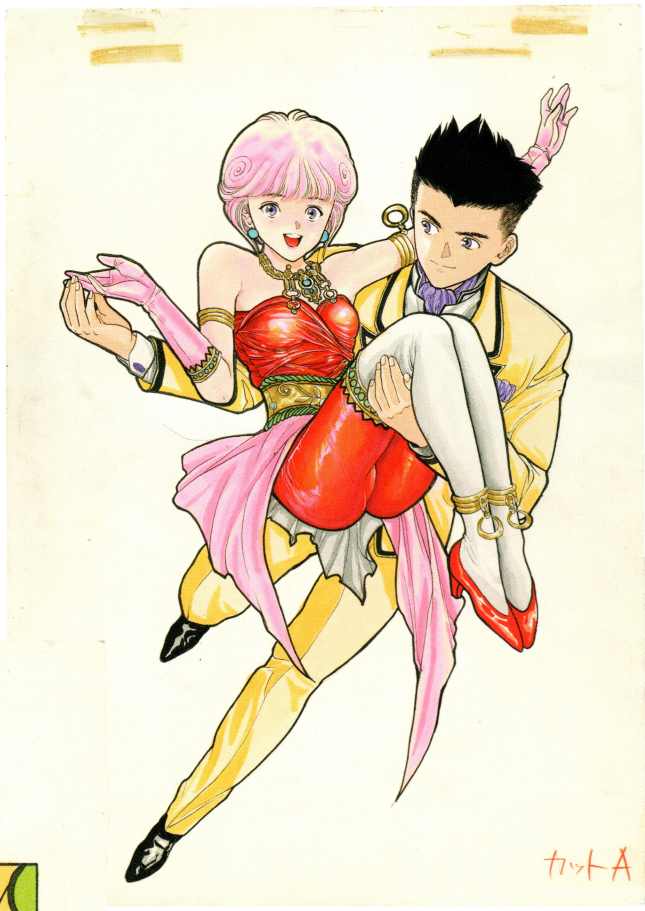
桂 正和 Masakazu Katsura

電影少女

**恋に悩む少年と「ビデオガール」の
ピュアなラブストーリー。**

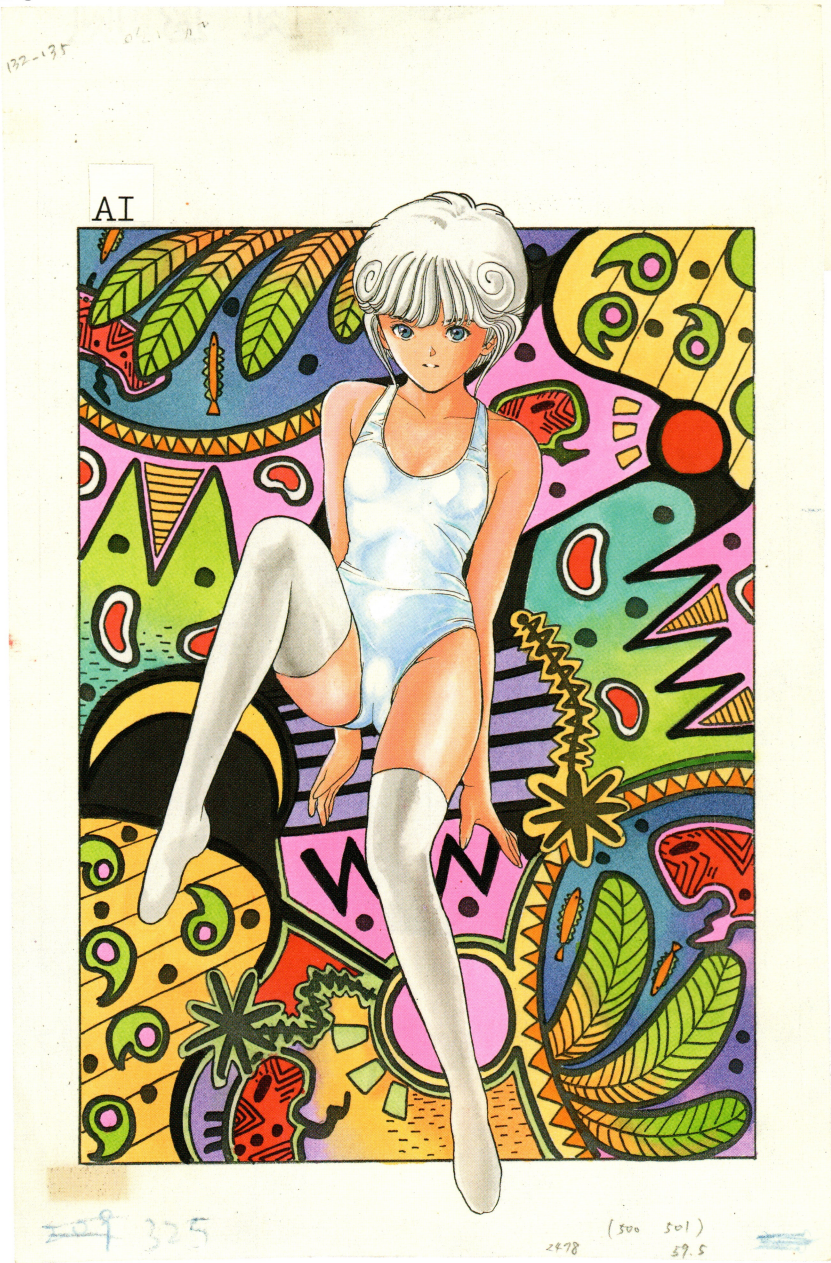
モテない高校生・弄内洋太のもとに現れたのは、ビデオから出てきた女の子！「あい編」「恋編」の二部で構成される。高い画力で描かれる女性キャラや、リアルな描写が話題となり、実写映画、OVA、ゲームなど様々なメディア展開を見せ、今年１月からテレビドラマ化された。

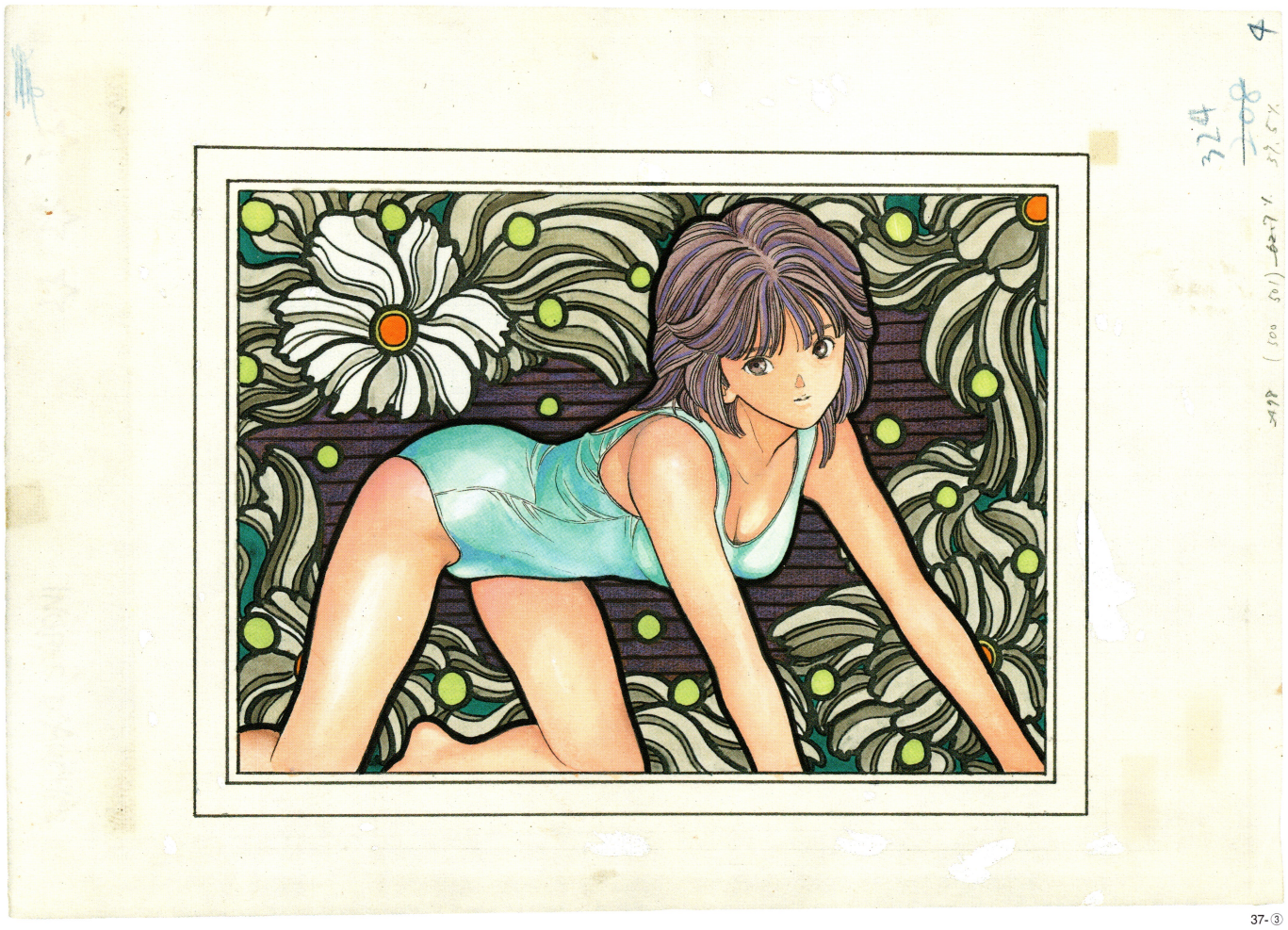
High school student Yota Moteuchi has no luck with girls, but is surprised to find a girl come out of a video and appear in front of him! The manga is divided into two parts: Video Girl Ai and Video Girl Len. This series is known for its extremely well-drawn female characters, and realistic descriptive art. It has been carried over into various other forms of media as well, such as a live-action film, original video animation, and video games. Even a TV drama adaptation was released in January of this year.



37-①

37-②



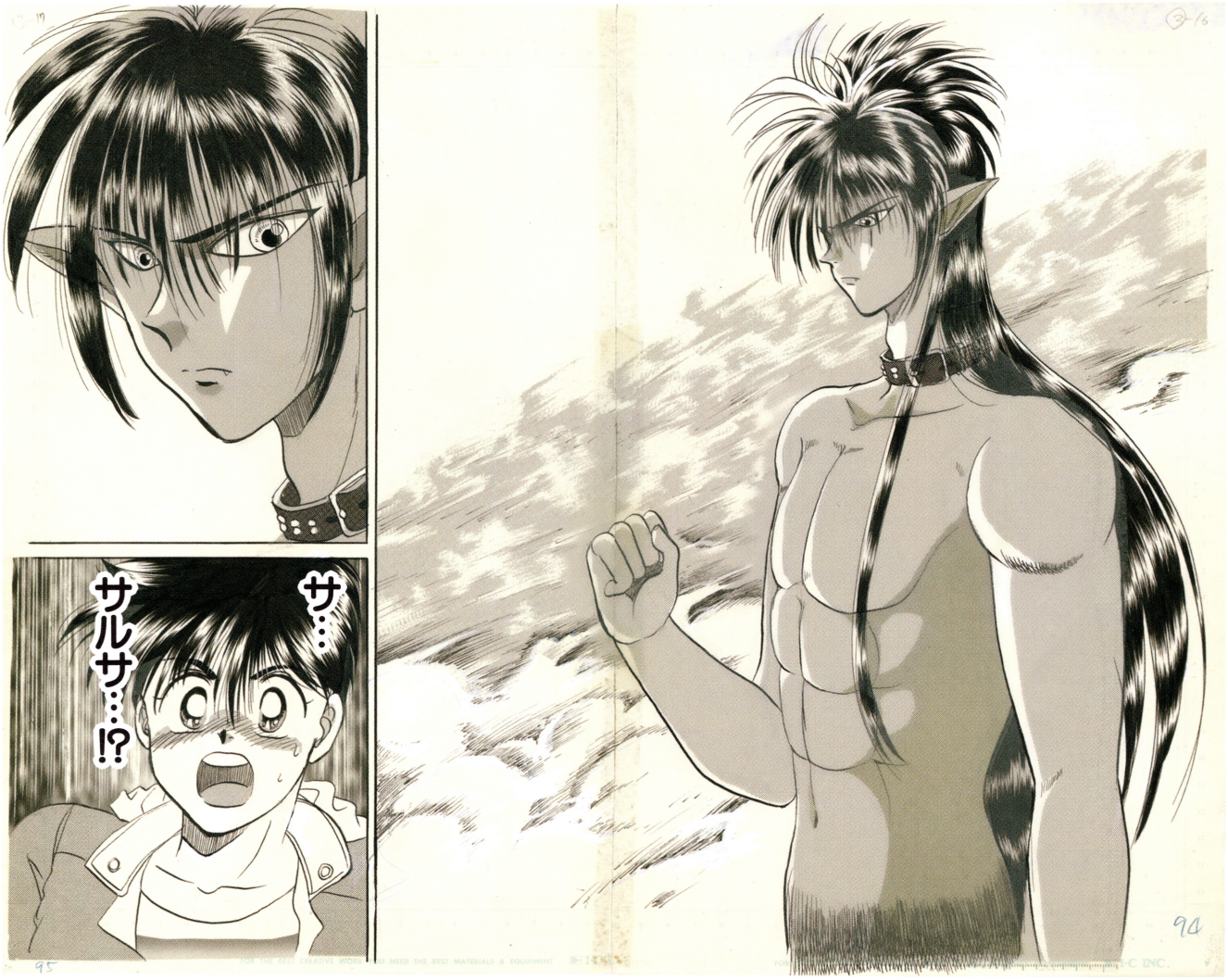


37-③

37-④

WILD HALF

浅美裕子 Yuko Asami



38-①

不思議な犬の名探偵！人間と動物の絆を描いたハートフルストーリー!!

どんな事件も解決する謎の探偵・ワイルドハーフ。その正体は人間の言葉を解し、人間の姿に変身する能力を持つ犬の獣人族（ワイルドハーフ）・サルサであった。サルサは優しい心の「匂い」の持ち主・健人とコンビを組むことに。「情」を交わし深まりゆく２人の絆に、多くの読者が感動した。

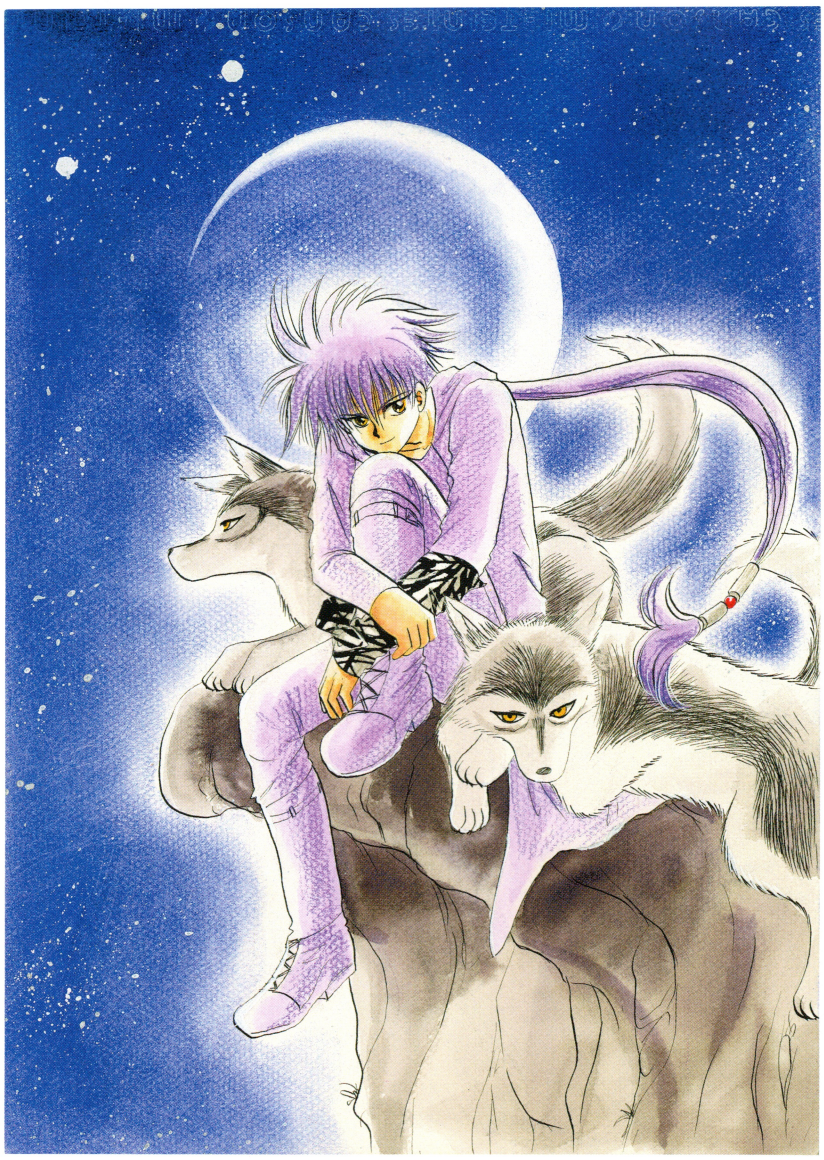
Detective Wild Half can solve any case in front of him. The term wild half refers to a dog named Salsa, who can actually communicate using the human language, and shape shift into human form. Salsa works together with his kind owner Taketo to form a clever detective duo. The friendship and deep bond between these two characters was very moving to a lot of readers.

38-②

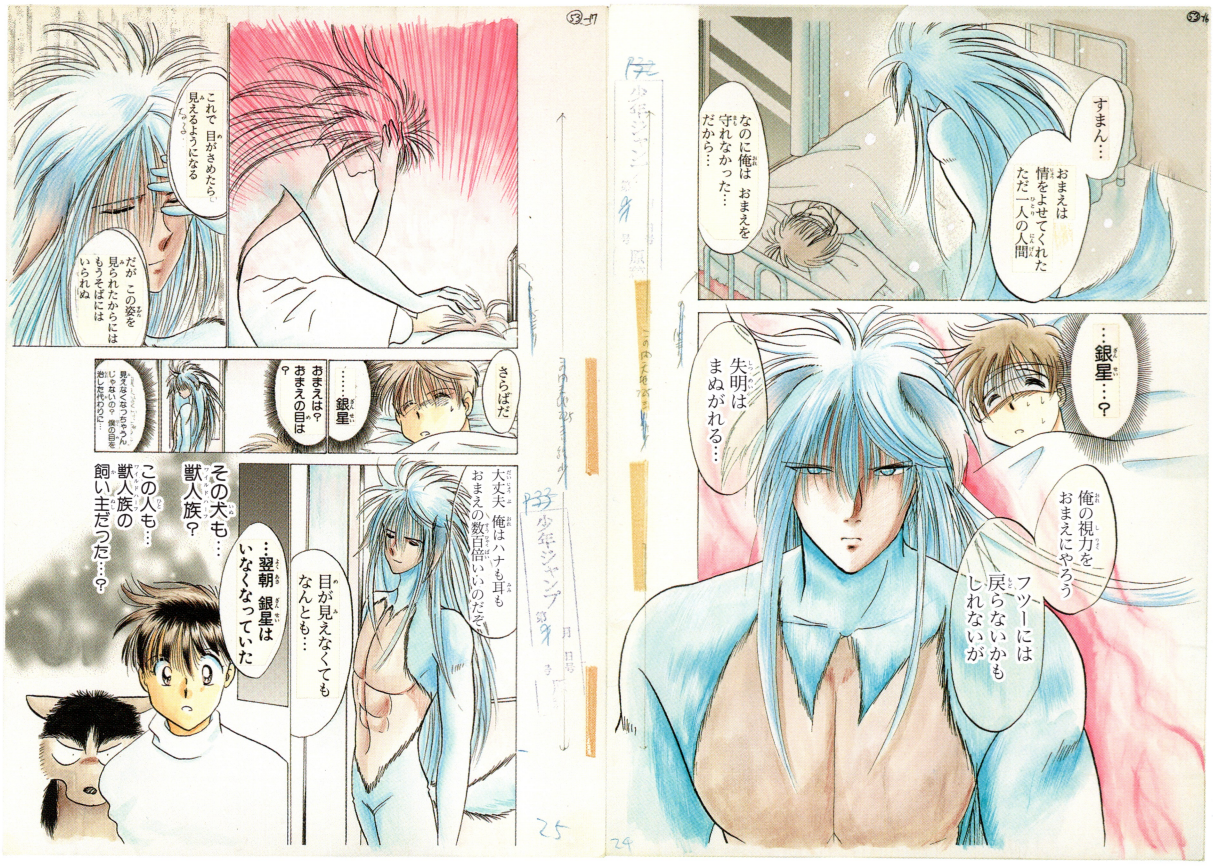
WILD HALF

浅美裕子

38-③



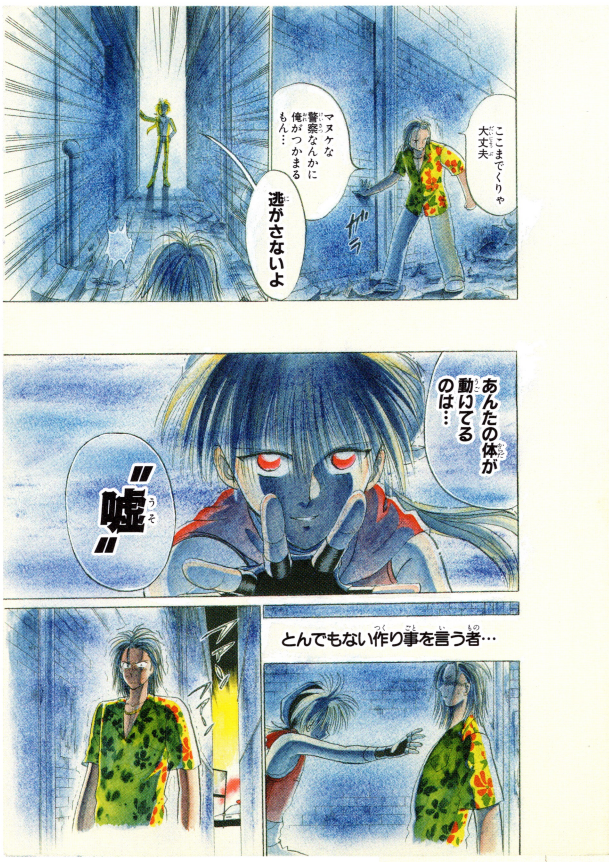
38-④


すまん…
おまえは情をよせてくれたただ一人の人間
なのに俺はおまえを守れなかった…だから…
…銀星…？
俺の視力をおまえにやろう
フツーには戻らないかもしれないが
失明はまぬがれる…
さらばだ
……銀星…おまえは？おまえの目は？
これで目がさめたら見えるようになる
だがこの姿を見られたからにはもうそばにはいられぬ
見えなくなっちゃうんじゃないの？俺の目をあげたいくらい…
大丈夫俺はハナも耳もおまえの数百倍いいのだぞ
目が見えなくてもなんとも…
…翌朝銀星はいなくなっていた
その犬も…獣人族？
この人も…獣人族の飼い主だった…？

38-⑤

Romancers

浅美裕子 Yuko Asami



39-①

言葉を操る能力者「ロマンサー」たちの物語

中学生の宝良は、特定の言葉を織り込んだ願望を発声することで、その願望を現実化させる「ロマンサー」。能力者ゆえの心の葛藤や成長する姿が、繊細な描写で描かれた。

Takara is a junior high school student and Romancer. A Romancer is able to utter a wish intertwined with certain words to make it come to pass. This manga subtly deals with the mental struggles people with supernatural abilities must experience in order to grow into better people.

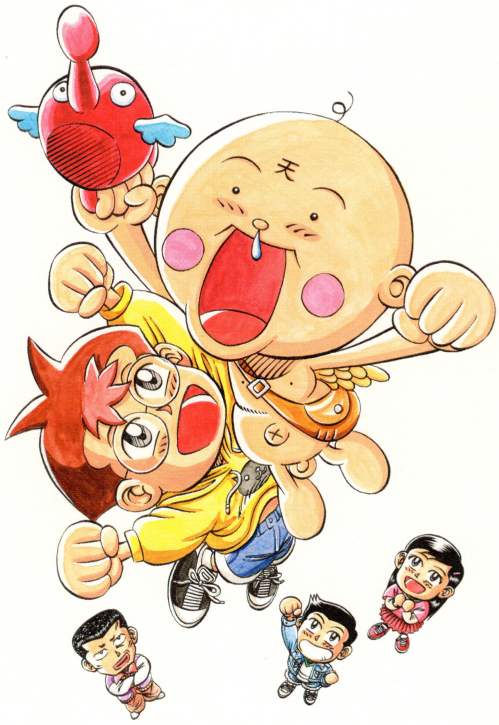
39-②

花さか天使　テンテンくん

小栗かずまた Kazumata Oguri

Hanasaka Tenshi Tenten kun

40-①



40-②

ひらけ！ キミの才能！ 笑いを届ける 真っ裸の天使テンテンくん降臨！

何の才能も持たない桜ヒデユキの元に、天使・テンテンくんが舞い降りた。才能の種（サイダネ）を探す２人のドタバタな日々が笑いあり、涙ありで描かれる。1998 年からテレビアニメが放映された心温まるギャグストーリー。

Hideyuki Sakura just isn't good at anything. One day, an angel named Ten-ten suddenly appears before him. Slapstick abounds as the two spend their days searching for ability seeds called saidane. The story offers a lot of laughs and a few tears as well. This heartwarming comedy was adapted to TV anime in 1998.

あいたたたた 神様の顔が…!!
おばあちゃん!!
大丈夫!? おばあちゃん
ガバッ
ガバッ
ガバッ

明稜帝梧桐勢十郎

Meiryotei Goto Seijuro

かずはじめ Hajime Kazu

41-①

明稜帝梧桐勢十郎

超ワガママで超外道な生徒会長・梧桐勢十郎がトラブルを鉄拳で解決!!

日本有数のマンモス校・私立明稜高校に転校してきた青木速太。押しに弱い速太は、教師からの頼みを断りきれずに生徒会に入ることになり、傍若無人な生徒会長、梧桐勢十郎の部下（という名の下僕）になってしまう…！無敵の生徒会長が活躍する、アクション満載の学園ドラマ。

Hayata Aoki has transferred to Japan's enormous, prestigious Meiryo High School. Hayata is easily manipulated, and is unable to refuse a teacher's request that he joins the student council. But once he's in, Hayata is made assistant (more like slave) to Seijuro Goto, the ill-mannered head of school council! Goto plays a major role in this action-packed school drama.

41-②

明稜帝梧桐勢十郎

かずはじめ

41-③

え!?
やろぉ殺す気か
なめてんじゃねーそこらあきたねーまねしやがって
ピッ
ピッ
青木は オレの生徒会の人間だ
よくもオレの生徒会役員見習いをいたぶってくれたな
オレへの挑戦と見なす
ハチャッ
ブチブチ
オレは自分のものを壊されるのが一番気に入らない
少年
第 月 日号
号 原稿

41-④

なにが挑戦だテメェブッ殺す
死ね
ドゴ
ゴゴ
オレを怒らせたやつは……

41-⑤

MIND ASSASSIN

かずはじめ Hajime Kazu

42-①

マインド アサシン

MIND ASSASSIN

歴史の影に彼らの姿あり——
伝説の暗殺者「マインドアサシン」の物語

第二次世界大戦で暗躍した、精神と記憶を破壊する恐るべき暗殺者——「マインドアサシン」。その力を継ぐ者たちは今…!? 人と人との心の関わりを描いた、かずはじめの連載デビュー作。

During World War II, there were killers working in secret. But these were killers of the mind and memory, called Mind Assassins. Where are the successors of this terrifying skill living today? Hajime Kazu's debut serialized manga deals with person-to-person relationships shared through the mind.

42-②

42-③

ホイッスル!

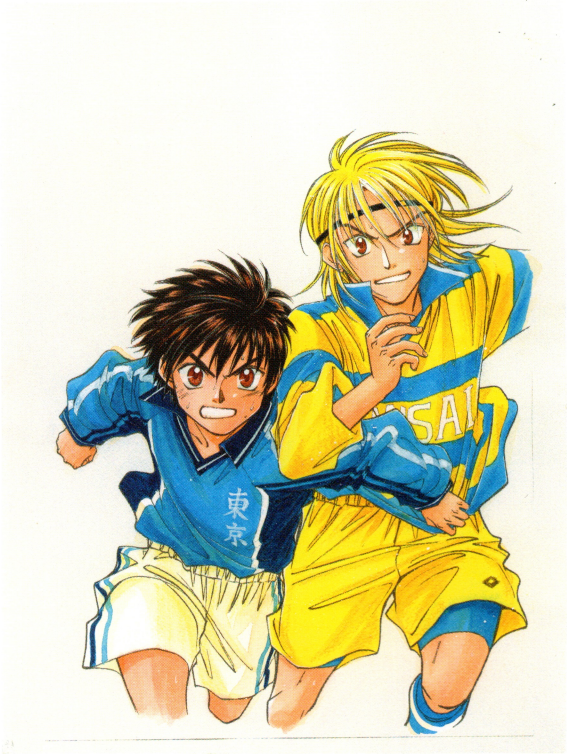
Whistle!

樋口大輔 Daisuke Higuchi

サッカーを好きな気持ちは誰にも負けない!

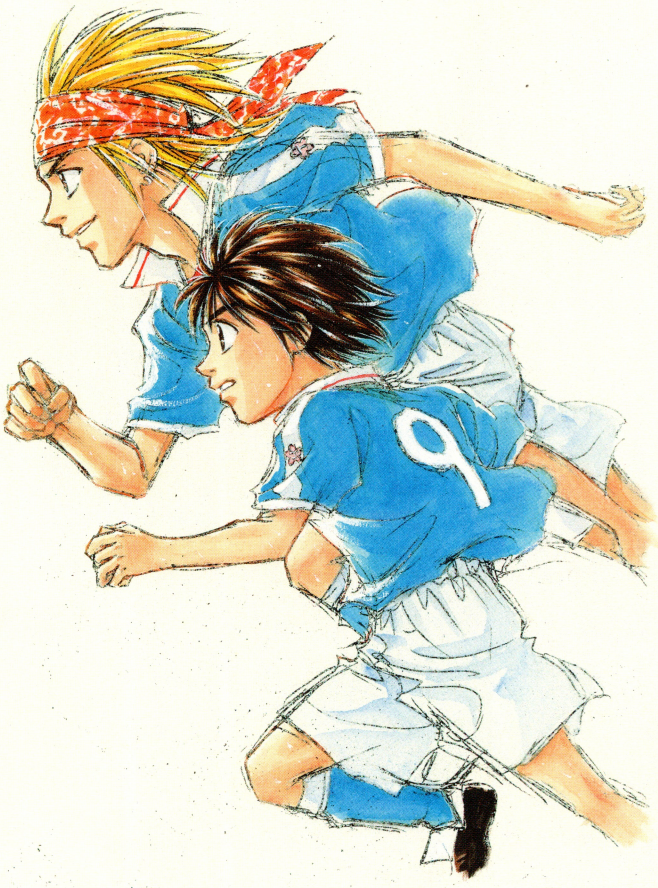
サッカーが大好きな中学生・風祭将は、名門中学のサッカー部では雑用をこなすだけの日々。サッカーがしたいと転校した桜上水中学で、水野竜也や佐藤成樹たちと出会い絆を深め、さまざまな経験を通して成長していく物語。

Sho Kazamatsuri is a junior high school student who loves soccer. While attending a prestigious school with a top-rated soccer team, he spent his days doing errands for the team, since his soccer skills weren't that great. But by transferring to Sakura Josui Junior High for a better opportunity to play on the team, Sho meets teammates like Tatsuya Mizuno and Shigeki Sato. Together their friendship deepens as they grow in skill through various experiences.



43-①

43-②



43-③

43-④

43-⑤

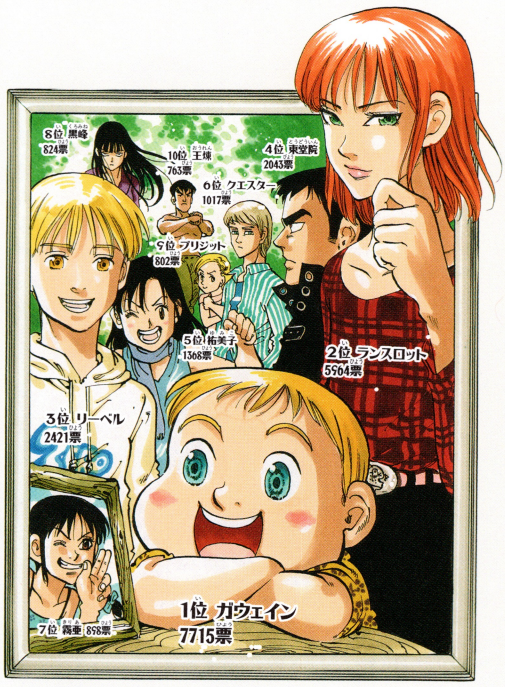
43-⑥

ライジングインパクト

RISING IMPACT

鈴木 央 Nakaba Suzuki

44-①



44-②

天才小学生ゴルファーが数々の強敵を相手に快進撃！

元気一杯な少年ガウェイン・七海が、プロゴルファー霧亜との出会いをきっかけに、ゴルフ界で世界一の「飛ばし屋」を目指し成長する姿を描く。頭身がコロコロ変わるガウェインのキャラクターと、繊細な絵柄や白熱の展開で少年たちの心を掴んだ。

An energetic boy named Nanaumi Gawain meets a pro golfer named Kiria, which starts Gawain on his quest to hit the longest drives in the world. Gawain's body proportions are changed quite frequently throughout the series, which really drew in young readers with its subtle design and powerful development.

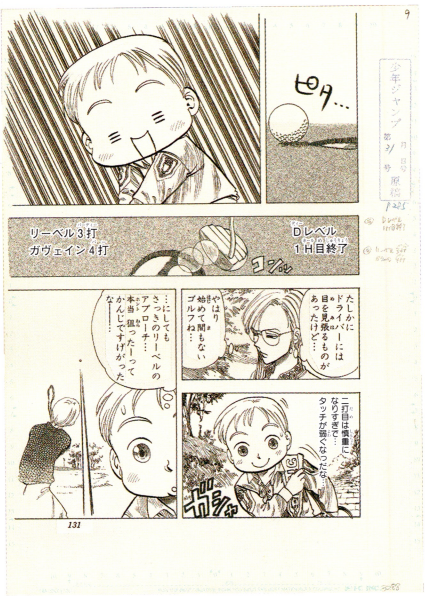
ライジングインパクト

鈴木央

44-③

44-④

44-⑥



44-⑤

週刊少年ジャンプ展 VOL.2

Jump Tornado PARTⅡ

653万部の衝撃!!

年表で見る衝撃の加速!!

1968年 少年ジャンプ創刊

1968年 創刊号

100万部突破 1973年4・5合併号

210万部突破 1978年3・4合併号

300万部突破 1980年3・4合併号

495万部突破 1985年37号

500万部突破 1989年3・4合併号

653万部突破 1995年3・4合併号

100万部 200万部 300万部 400万部 500万部

1994年12月 漫画雑誌史上最大部数 653万部達成!

1965 1970 1975 1980 1985 1990 1995

最大部数号の掲載作品!!

データで見る653万部!!

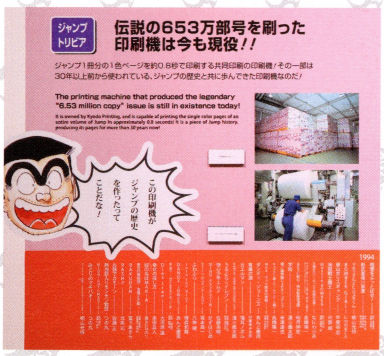
① **縦に並べると1,678km!!**
ジャンプの縦の長さ0.257m×6,530,000=1,678km。六本木ヒルズから沖縄県那覇市(直線距離で約1,550km)を超える距離!!

② **積み重ねると195,900m!!**
ジャンプの厚さ約0.03m×6,530,000=195,900m。富士山(3,776m)約52体分に匹敵する高さ!!

③ **重さは4.571t!!**
ジャンプの重さ0.7kg×6,530,000=4,571t。成人男性(66.5kg)68,736人分、アジアゾウ(約4t)1,142頭分の重さ!!

④ **子供の1/3が読んでいた!!**
当時15歳未満の子供は約2000万人。※1 子供の3人に1人が読んでいた計算に!!

⑤ **大手新聞の部数を凌駕!!**
毎日新聞(400万部)、日本経済新聞(292万部)、産経新聞(190万部)※2 など大手新聞の部数を超える影響力!!



ジャンプトリビア

伝説の653万部号を刷った印刷機は今も現役!!

ジャンプ1冊分の1色ページを約0.8秒で印刷する共同印刷の印刷機/その一部は30年以上前から使われている、ジャンプの歴史と共に歩んできた印刷機なのだ!

The printing machine that produced the legendary "6.53 million copy" issue is still in existence today!

It is owned by Kyoku Printing, and is capable of printing the single color pages of an entire volume of Jump in approximately 0.8 seconds! It is a piece of Jump history, producing its pages for more than 30 years now!

この印刷機がジャンプの歴史を作ってたってことだな!

Weekly Shonen Jump Exhibition VOL.2 Jump Tornado PartⅡ

※年表の部数は、表紙に記載があったものを掲示しております。

Jump to 2000s

世紀末リーダー伝　たけし！

Seikimatsu Leader den Takeshi!

島袋光年 Mitsutoshi Shimabukuro

カバー

45-②

45-①

世紀末リーダー伝 たけし！

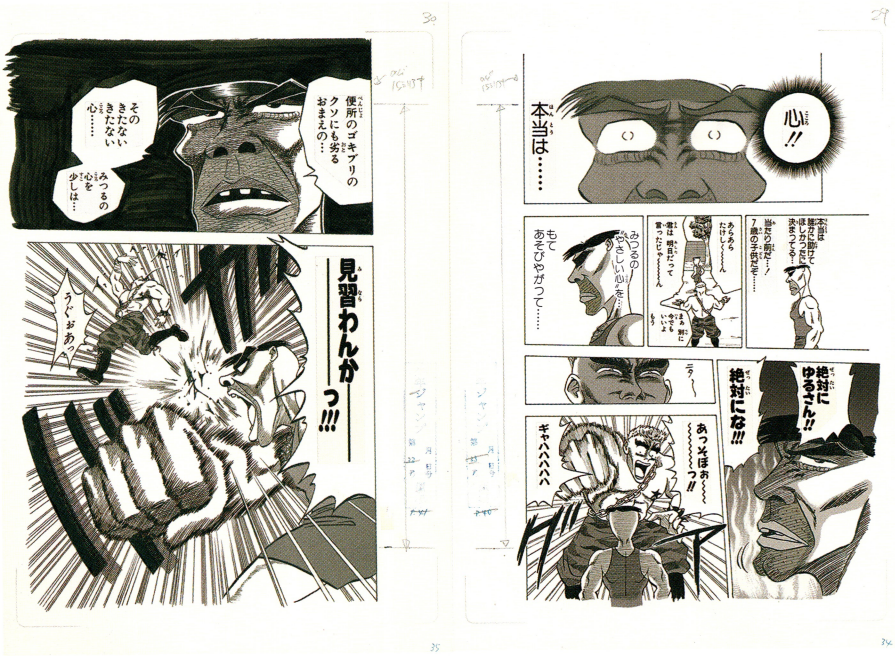
最強のリーダー的存在！彼の名は…たァけェすィ!!

独特のセリフ回しや個性的なキャラクターで、当時の小・中学生から絶大な支持を得たハートフルギャグアクション。リーダー的存在「たけし」が、ポッポ小学校の仲間と愉快でハチャメチャな日々を送る。シリアスなバトルや、心温まる感動物語など、バラエティに富んだ内容が少年たちの心を掴んだ。

This heartwarming comedy-action manga is known for its unique lines and characters, with readership concentrated in the elementary and junior high school-aged fans of the time. Takeshi has the makings of a leader. Experience the crazy happenings of daily school life with him and his friends at Poppo Elementary School. It features a variety of well-thought-out content, with serious battles and a moving story that especially appealed to young readers of the day.

45-③

45-④


心!!
本当は……
絶対にゆるさん!!
絶対にな!!
あっそぼぉ~~~~~っ!!
ギャハハハハハ
ニラ~~
あらあら たけし~~~~ん
7歳の子供だぞ~~~
みつるの~~ やさしい心を~~~
もて あそびやがって……
便所のゴキブリのクソにも劣るおまえの…
その きたない 心……
みつるの 心を 少しは…
見習わんかっ!!!
うぐぉあ

COOL RENTAL BODYGUARD

許斐 剛 Takeshi Konomi

46-①

46-②

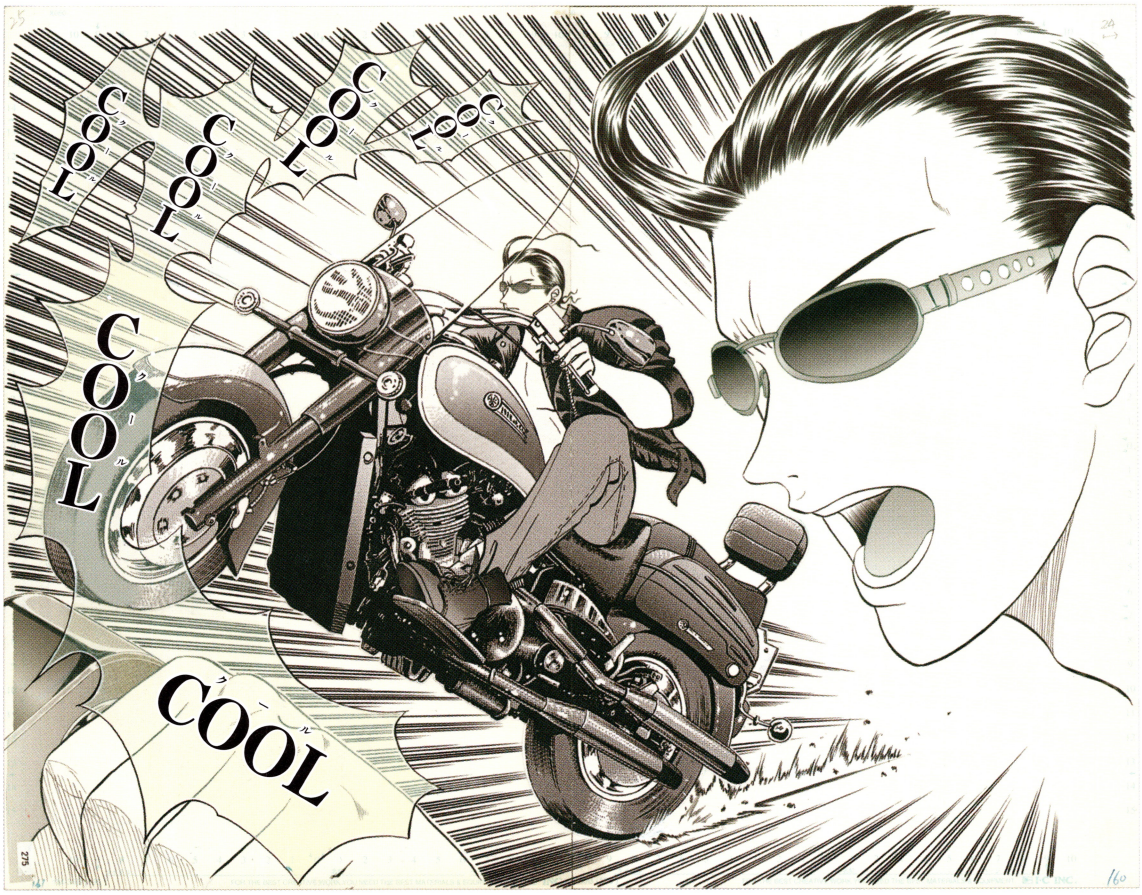
COOL
RENTAL BODYGUARD

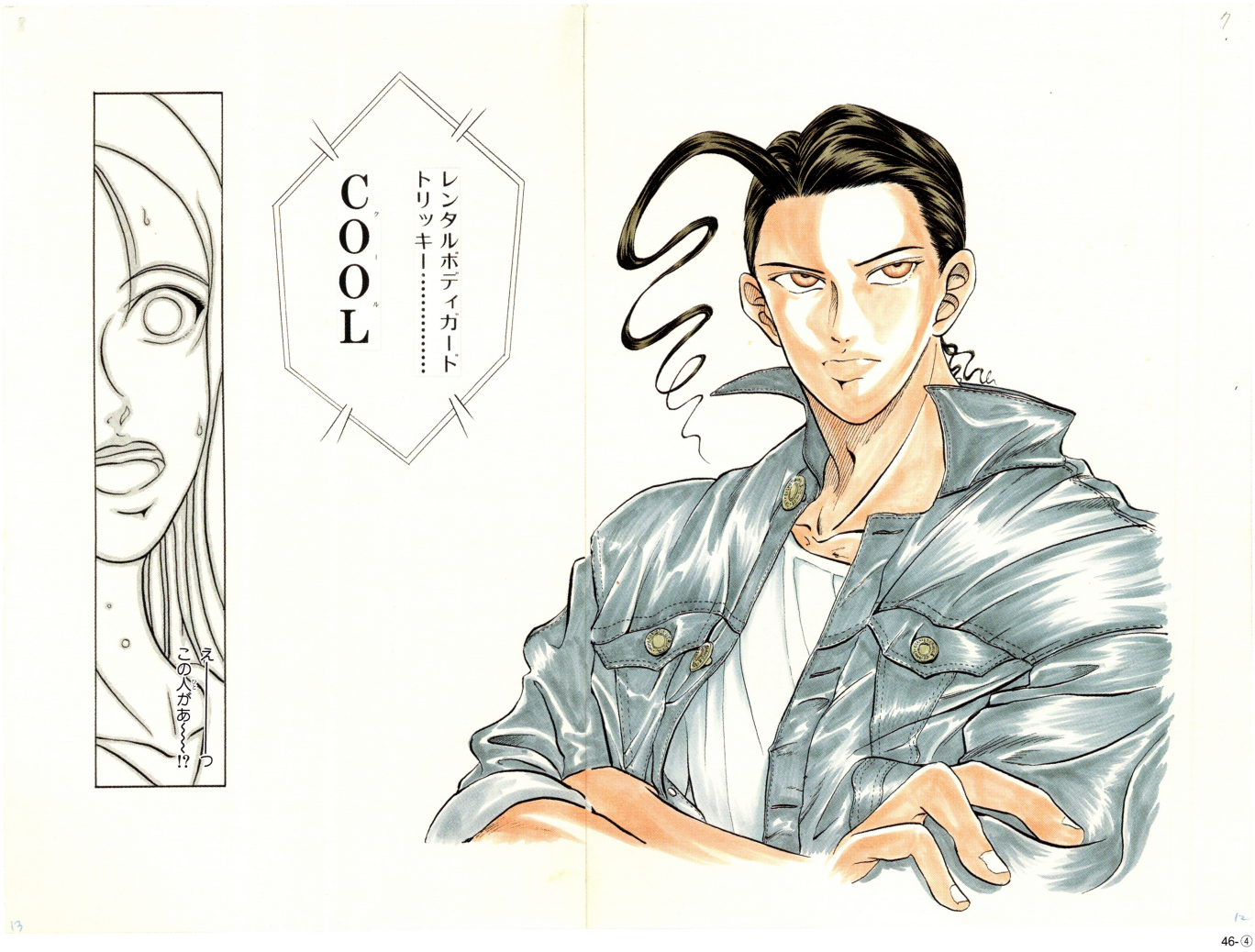
COOL!COOL!COOL!!
凄腕ボディガードの熱きハートがうなる!

レンタルボディーガード・COOLが、裏職業の人間から依頼者を鮮やかに守り抜く痛快バトルアクション。「テクニシャン」「パワー」「スピード」などのボディーガードも登場し、ラジカセで会話する主人公が話題になった。

This thrilling, battle-action manga features Cool, a bodyguard hired to protect clients from unseemly individuals working in shady businesses. Other bodyguards appearing in the series specialize in technology, power, speed, and more. Cool uses a boombox to communicate with others, an element of the series that especially sticks out in readers' minds.

46-③


COOL
COOL
COOL
COOL
COOL
COOL
COOL

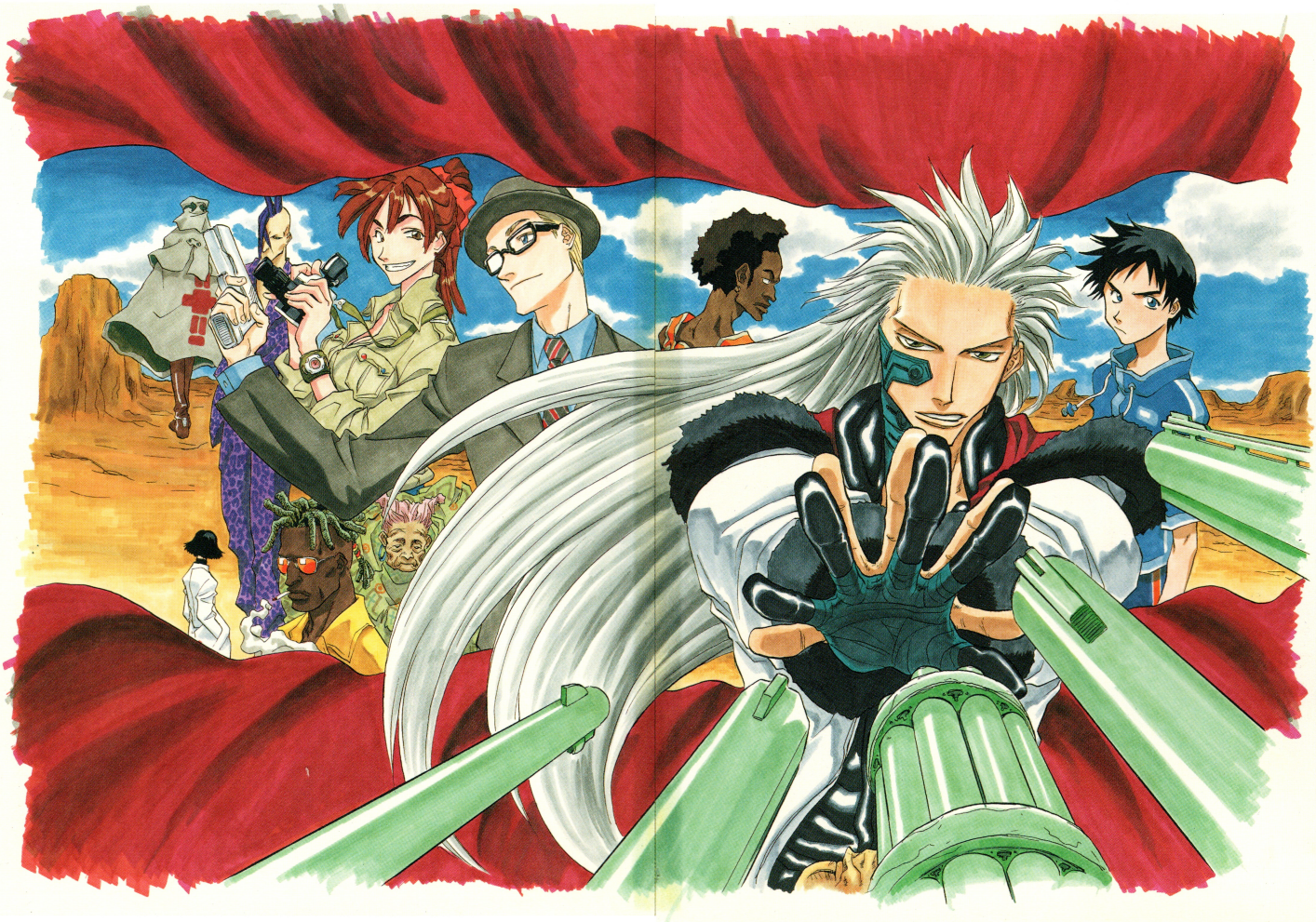

レンタルボディガード
トリッキー……
COOL
えーっ
この人があ〜〜!?

46-④

ZOMBIEPOWDER.

久保帯人 Tite Kubo

47-①



ZOMBIEPOWDER.

血と硝煙の荒野を舞台に、「死者の指輪」を巡るバトルアクション!

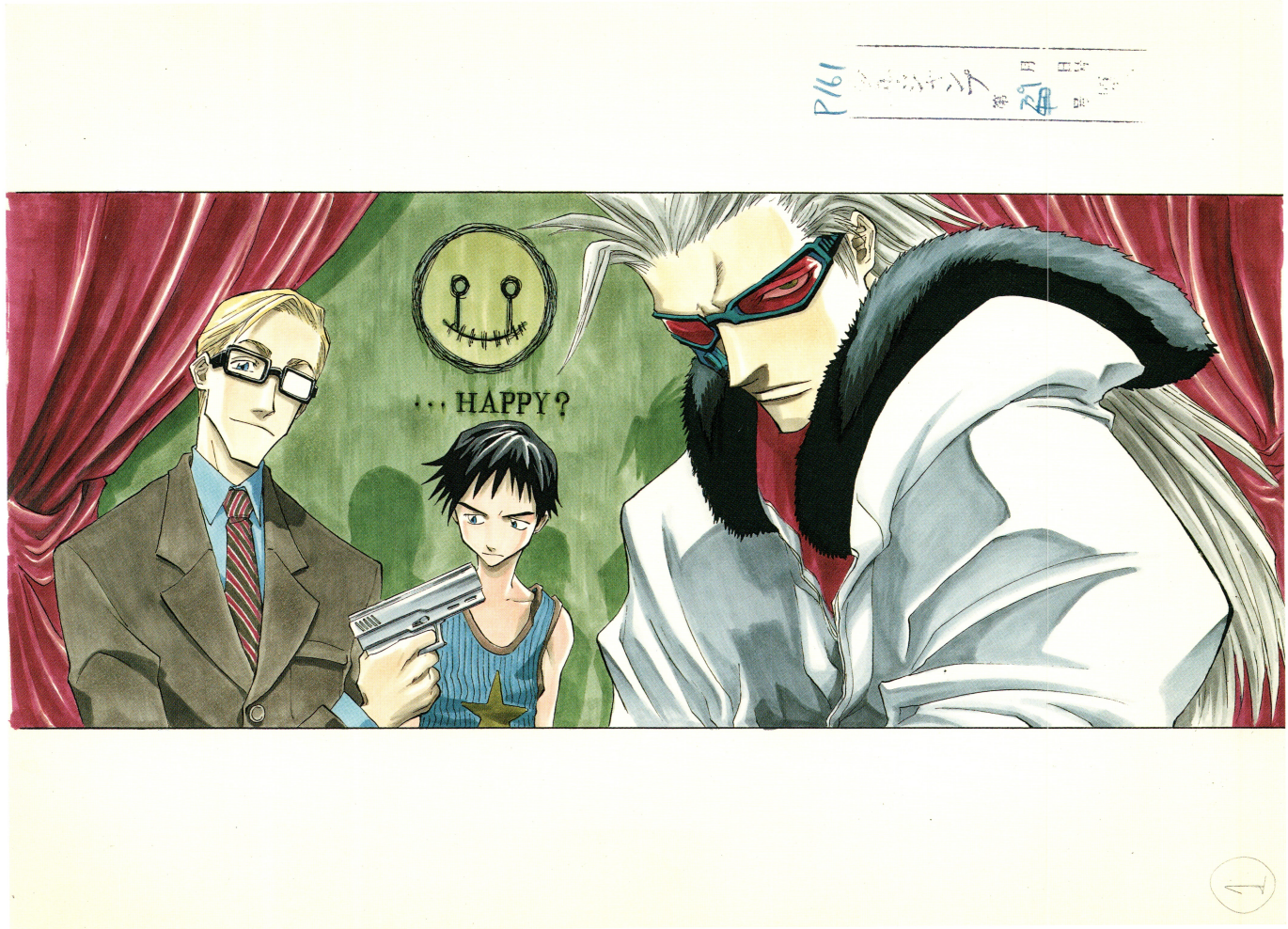
死者を甦らせ生者を不死にする悪魔の秘薬「ゾンビパウダー」の元となる、「死者の指輪」を探す旅を続けている芥火ガンマ。生と死をテーマに描かれる己を懸けた戦い、スタイリッシュな絵と描写が話題となり、多くの読者を惹きつけた。

Gamma Akutabi embarks on his search for a Ring of the Dead, the source of a secret demonic medicine called Zombie Powder, which can resurrect the dead and make humans immortal. Gamma risks it all in this life-and-death themed manga, lauded by many readers for its stylish drawings and impressive portrayals.

47-②

47-③

バケモノだこいつ!!
銃かきかねえのに勝てるワケねェだ!
逃げろ!
殺され…殺されるぞ!
バカ!もっと早く逃げよ
あッ!?
お…
おい…ッ!
ちょっとまてコラ!
待…ッてめえらおい!
まて――ッ!!
何を今更慌ててンだ?
てめえ…
さっき自分で!
言ってたじゃねえかよ…
さァ
男らしく…
一対一での勝負といこうじゃねえか!!
P152
少年ジャンプ 第39号
P153
少年ジャンプ 第34号


P161
…HAPPY?

47-④

カラクリ

Karakuri

岸本斉史 Masashi Kishimoto

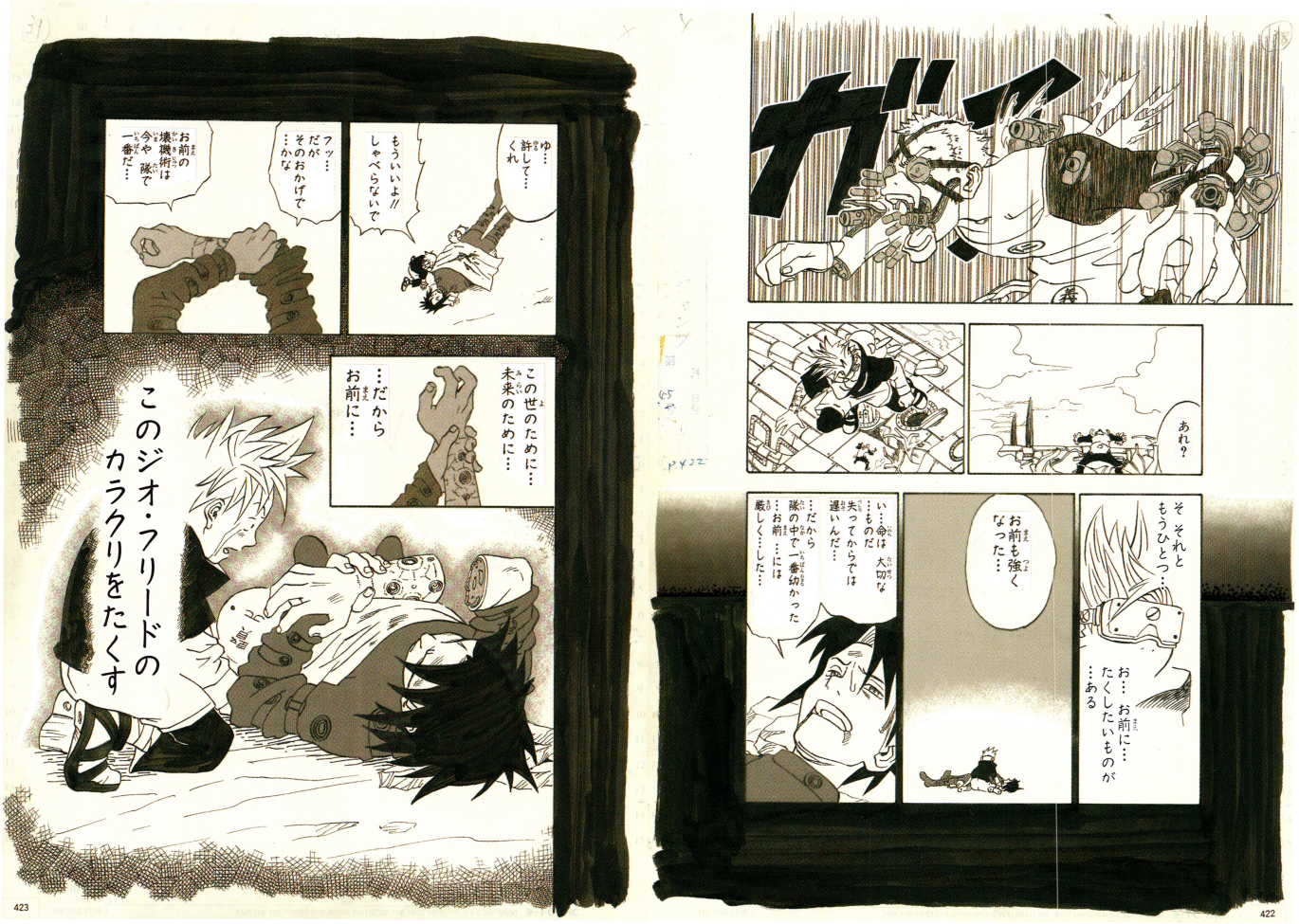
48-①

カラクリ KARAKURI

サイバーパンクな世界観と人の絆を描いたSFアクション活劇!!

戦争時に開発された「人造人間」が一般市民を迫害する時代――「カラクリ」と呼ばれる対人造人間兵器を右腕に、札間キルが人々を守るため、そして未来のために戦う…!!『NARUTO- ナルト -』にも通ずる斬新なアクロバティック描写が光る読切作品。

Ruthless androids developed for a past war are now persecuting the general population. With an anti-android weapon called "Karakuri" equipped to his right arm, Kiru Satsuma fights to protect the human race, and for the future of mankind! This massively popular manga offers fresh, acrobatic depictions similar to the Naruto series.


ガ
あれ？
そ…それとも
もうひとつ…
お…お前に…
たくしたいものが
…ある
お前も強く
なった…
い…命は大切な
ものだ
失ってからでは
遅いんだ…
…だから
隊の中で一番幼かった
…お前…には
厳しく…した…
ゆ…
許して…
くれ
もういいよ!!
しゃべらないで
フッ…
だが
そのおかげで
…かな
お前の
壊術は
今や隊で
一番だ…
この世のために…
未来のために…
…だから
お前に…
このジオ・フリードの
カラクリをたくす
423
422

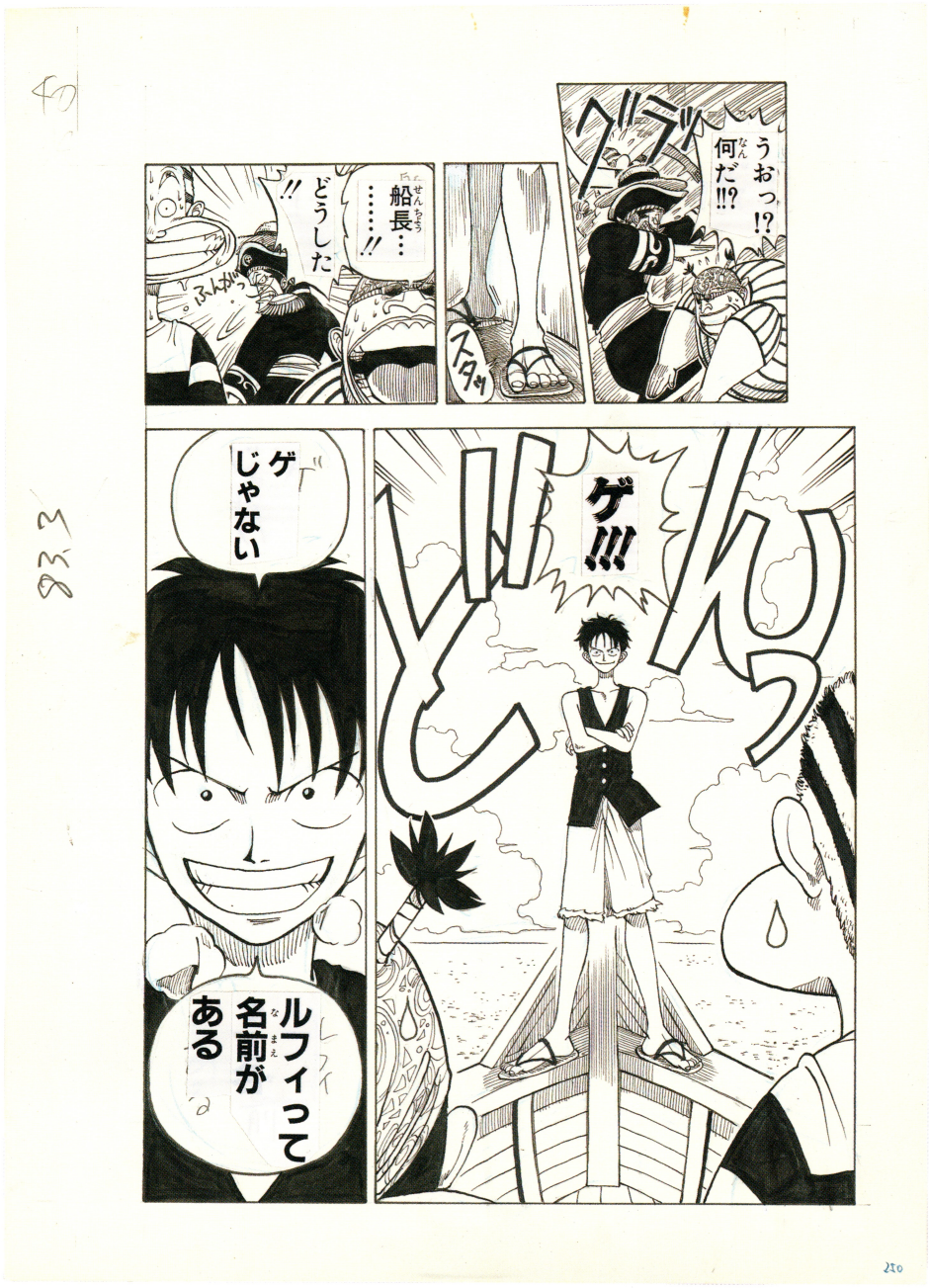
48-②

機機
壊壊!!
426

48-③

ROMANCE DAWN

尾田栄一郎 Eiichiro Oda



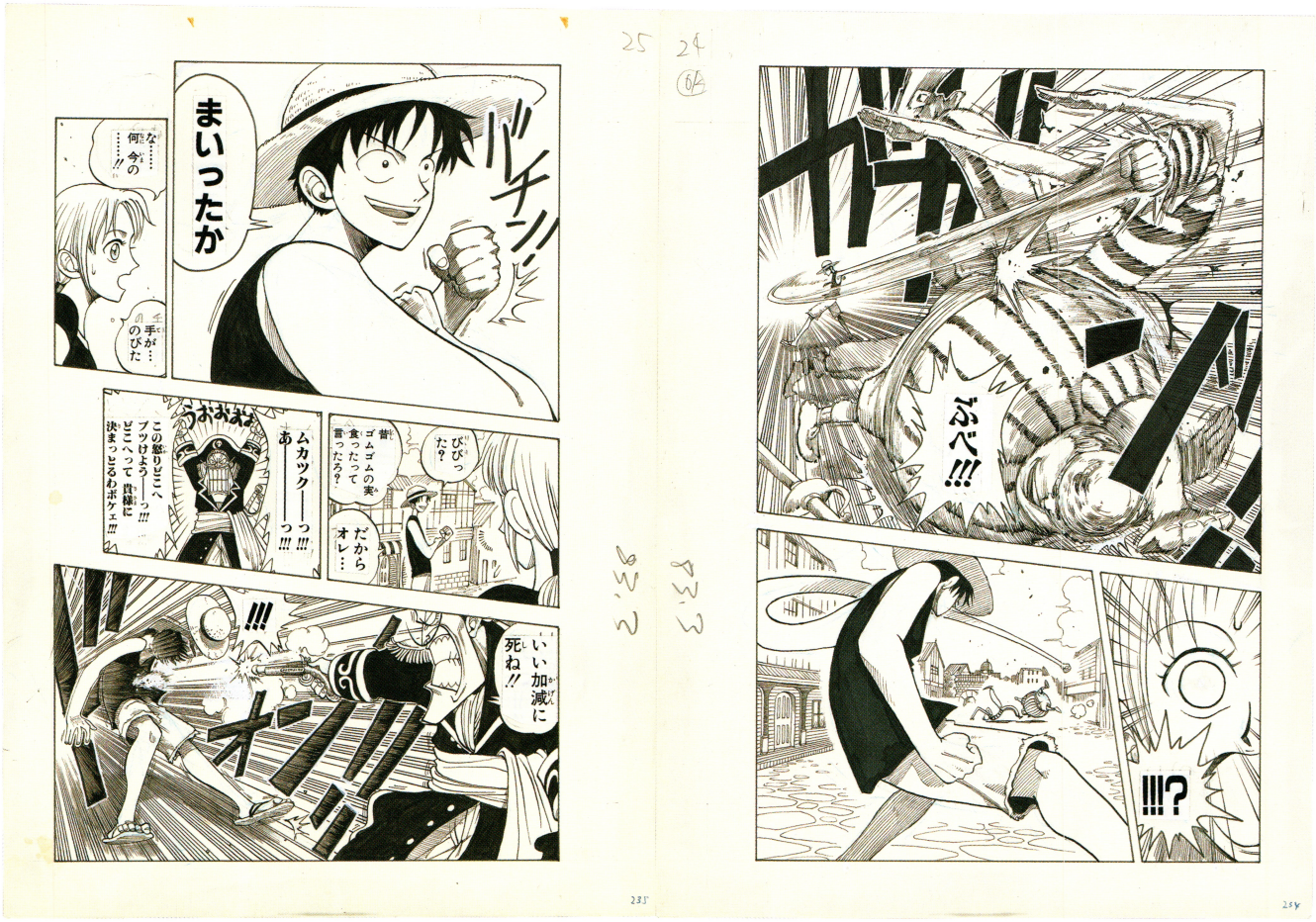
49-①

ROMANCE DAWN ロマンス ドーン

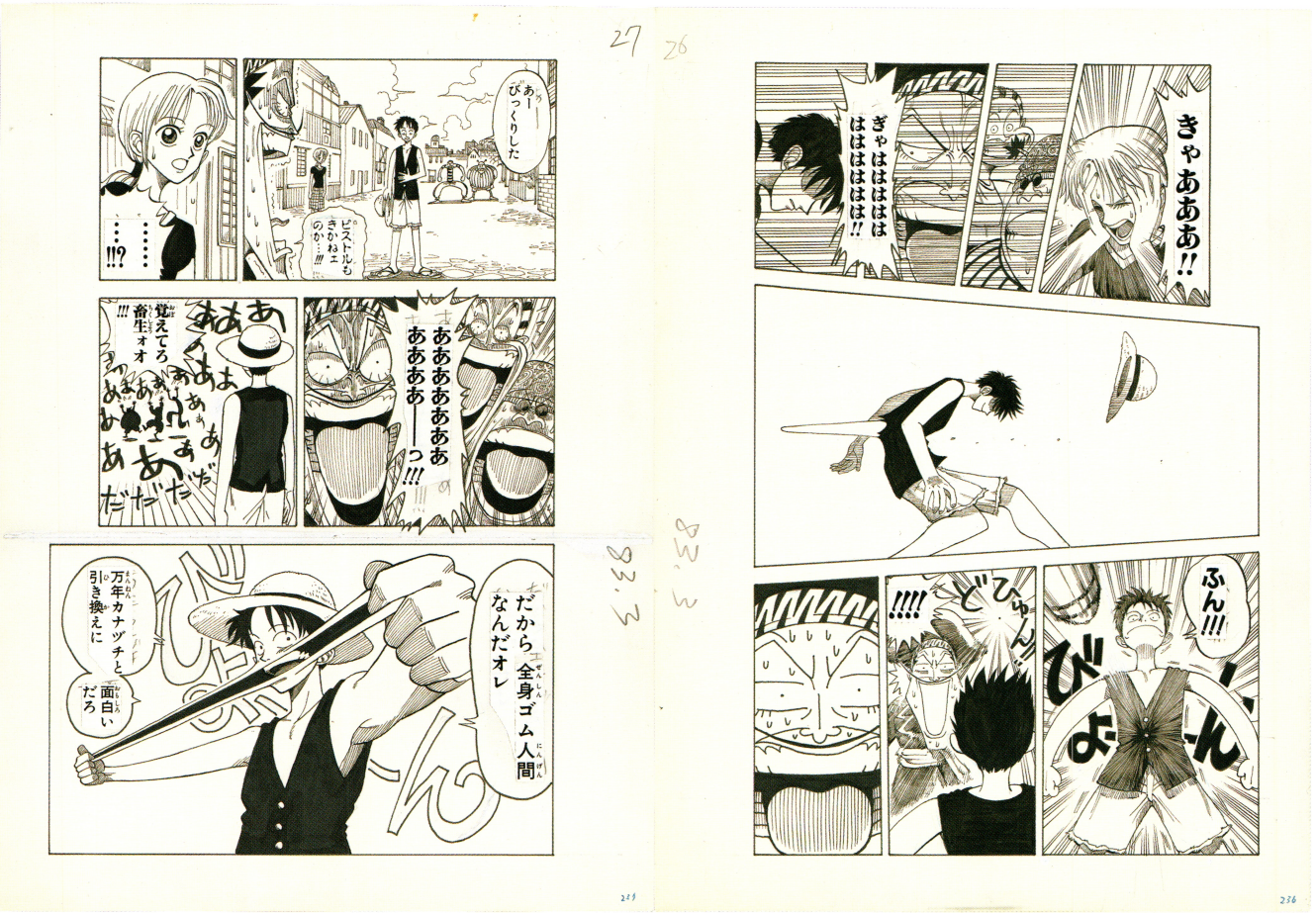
『ONE PIECE』の原型となった海賊アドベンチャー!

無法の海賊を狙い冒険を続ける「ピースメイン」。そんな「ピースメイン」に憧れ海に出た主人公ルフィの海洋冒険ロマン。「ゴムゴムの実」や「麦わら帽子」など、『ONE PIECE』でも活かされた多くの要素が登場している。

The Piece Main Pirates live a life of adventure, hunting the seas for lawless pirates to eliminate. Luffy greatly admires the Piece Main crew, and this is the story of his wild adventures at sea. Many elements used in the ONE PIECE series appear in this manga first, such as the iconic straw hat and Gum-Gum Fruits.


ぶべ!!!
!!!?
バチン!!
まいったか
な……何今の……!!
手が……のびた
ぴぴった?
だから オレ…
昔ゴムゴムの実食ったって言ったろ?
ムカツク――っ!!! あ――っ!!!
この怒りどこへブツけよう――っ!!! どこへって 貴様に決まっとるわボケェ!!!
いい加減に死ね!!
!!!
オンブ

49-②

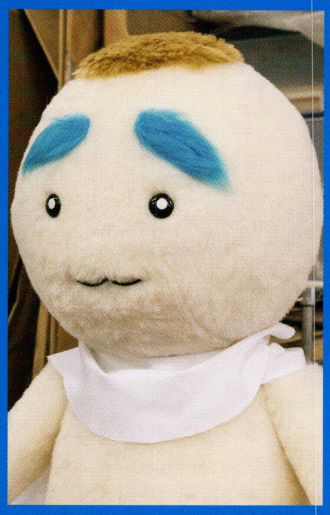

きゃあああ!!
ぎゃはははははははははは!!
ふん!!!
びよ――ん
どひゅん!!!!
あー びっくりした
ピストルもさかねエのか…!!!
……!!?
ああああああああああああ――っ!!!
覚えてろ畜生オオ!!!
だから 全身ゴム人間なんだオレ
万年カナヅチと引き換えに面白いだろ

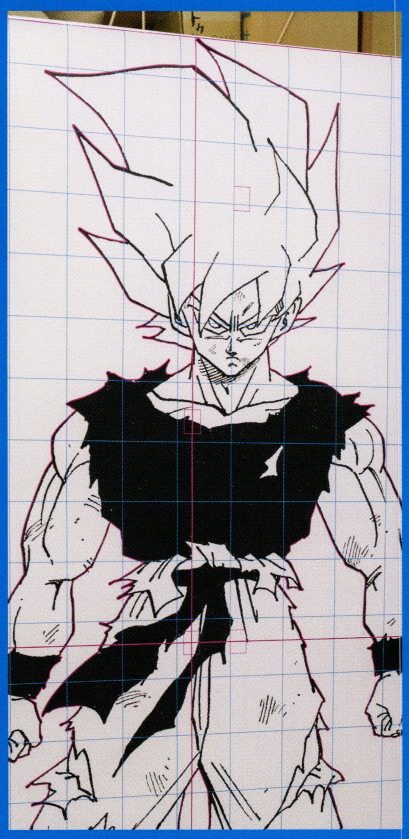
49-③

週刊少年ジャンプ展 VOL.2
ピックアップフォト

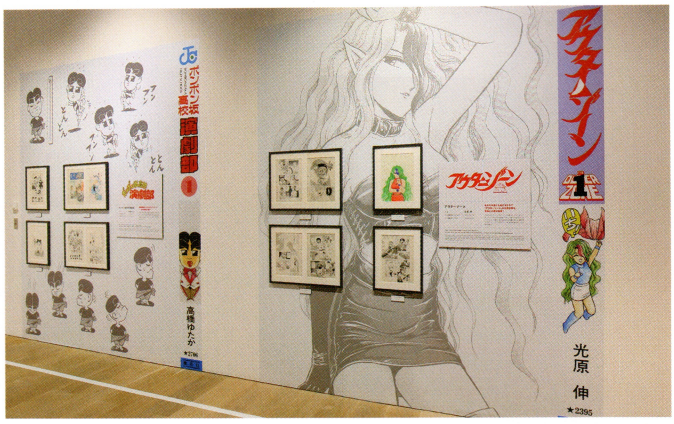
Weekly Shonen Jump Exhibition VOL.2 Pick up Photo

メイキング オブ
週刊少年ジャンプ展 VOL.2





The Making of
Weekly Shonen Jump Exhibition VOL.2



コンシェルジュ

90年代のジャンプが放っていた猛烈な熱量&パワーを、会場に宿らせる。その使命を帯びた2人の担当者に話をうかがった。

「週刊少年ジャンプ展 VOL.2」
展示プランナー
伊藤真琴
（株式会社 丹青社）

Weekly Shonen Jump Exhibition VOL.2
Planner
Makoto Itoh
TANSEISHA Co., Ltd.

「週刊少年ジャンプ展 VOL.2」
展示デザイナー
大倉聡明
（株式会社 丹青社）

Weekly Shonen Jump Exhibition VOL.2
Designer
Toshiaki Okura
TANSEISHA Co., Ltd.

90年代、ジャンプはみんなの共通言語でした。あの頃の熱気が甦ってくるような展示にしたい。

——最初に、90年代のジャンプをどう捉え、どのように表現しようと考えたのかをお教えください。

伊藤：私たちがまず思い浮かべたのは「ジャンプって共通言語だった」ということですね。ジャンプがあれば誰とでも話せたし、大切なコミュニケーションツールとして機能していたと思います。たとえば、友達と一日の最初に交わす言葉が「ジャンプ読んだ？」だったりするような。

大倉：僕は90年代にジャンプを愛読していたので、読者として感じていた熱気や高揚感をうまく形にしていきたいと考えています。

——では次に、会場内の展示の構成について教えて頂けますか？

大倉：会場に入ると、90年代のジャンプを裁断して壁面に敷き詰めたスペースがあります。本物のジャンプを使うことで、当時の誌面やジャンプに使われていたせんか紙の質感や匂いが懐かしさを誘うのではないかと思います。次の映像シアターでは、展示作品の紹介と発行部数653万部の衝撃を表現した映像を上映します。この映像は、続く『DRAGON BALL』のコーナーへと誘導する内容にもなっており、その後、おおよそ連載開始の時系列に沿った作品の展示へと移っていきます。

伊藤：展示ゾーンのちょうど真ん中くらいに、「Jump Tornado」という、最大部数号の勢いを展示したコーナーがあります。653万部号のジャンプから上空に舞い上がる誌面が渦のようになった、当時のジャンプのエネルギーを象徴するような造作物を設けてあります。

——21世紀のジャンプを代表する作品を描かれた作家陣も取り上げていますね。

伊藤：「Jump to 2000s」と銘打ち、5人の先生方の初期作品を展示しています。これによって、21世紀のジャンプを担う才能が、90年代にすでに萌芽していたことがおわかり頂けるのではないかと思います。

——では最後に、ジャンプ展に来場してくださった方へのメッセージをお願いします。

大倉：各作品の原画を引き立たせるため、映像や立体物、さらには壁面のグラフィックに至るまで、さまざまな趣向を凝らしていますので、隅から隅までお楽しみください！

伊藤：90年代にジャンプ読者だった方々が、ジャンプの作品に抱いた「カッコいい！」という感情やジャンプから学んだことなどを思い起こしたり、ちょっと元気になったりして会場を出て頂けたら、とても幸せです。

Concept

The exhibition hall will be filled with sights and sounds that convey the power and incredible energy of Shonen Jump in the 1990s. I was able to chat with the two people in charge of this mission.

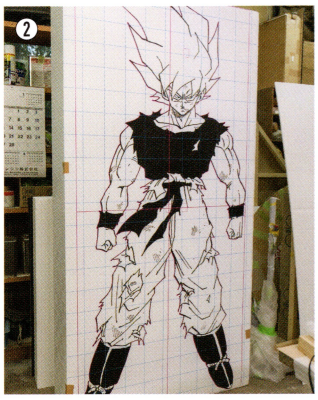
"Shonen Jump" was a language we all shared in the 90s. I want this exhibition to bring back the air of excitement we felt back then.

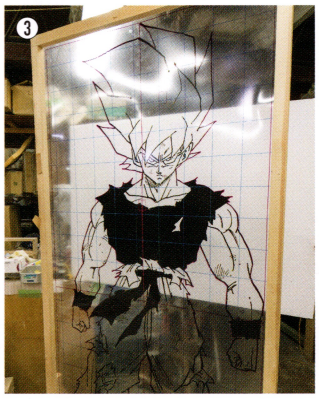
Interviewer: First of all, tell me how you captured the essence of 1990s Shonen Jump, and how you tried to express it through the exhibition.
Itoh: The first thing that came to mind was that Shonen Jump was sort of a common language we all spoke. Everyone had something to say about it, and it functioned as a valuable tool of communication. For example, the first thing you'd say to your friend in the morning would be, "Did you read Shonen Jump?" It was like a greeting that brought us together.
Okura: I was reading Shonen Jump religiously in the 90s, so I wanted to harness those feelings of excitement and elation somehow, to convey it through this exhibition.
Interviewer: Can you tell us a little about the layout of the exhibition?
Okura: As you enter the venue, there's an area where pages from 1990s Shonen Jump are cut out and displayed on the walls. By using actual pages from the magazines, I thought we could bring back that sense of nostalgia from the appearance and smell of the reclaimed paper it was printed on back then. And then we have a video theater, introducing the various manga on display, and stressing that magical number of 6.53 million copies in an impactful way. After that, the video content ushers guests to the Dragon Ball corner, and then various works from that era are displayed with a rough timeline of when they were first serialized.
Itoh: We also have a "Jump Tornado" set up right in the middle of the exhibition zone, which displays various record-breaking circulation numbers for major issues throughout the 90s in a creative way. It starts with the "6.53 million copies" issue of Shonen Jump, and then shows other magazine covers sort of spiraling into the sky like a tornado to stress the thrilling energy of the magazine back then.
Interviewer: You also have a section recognizing Shonen Jump artists with significant works from the 21st century, right?
Itoh: Yes. We call it "Jump to 2000s," and it highlights the early works of five manga artists from that era. This part of the exhibition introduces guests to the talent expected to carry Shonen Jump into the 21st century, and how they were already budding manga artists in the 1990s.
Interviewer: And to wrap up our interview, please share a message with those who attended the Shonen Jump Exhibition.
Okura: We'll be using various methods to make the original art from each title stand out, from videos and 3D images to graphics posted on the walls, to satisfy all sorts of tastes. So I hope you'll enjoy it!
Itoh: Our goal is for people who read Shonen Jump in the 90s to get back in touch with the emotions they felt when reading those stories, remembering how cool it was and what they learned from them, giving them a little burst of energy. If the exhibition succeeds at that, I'll be really happy.

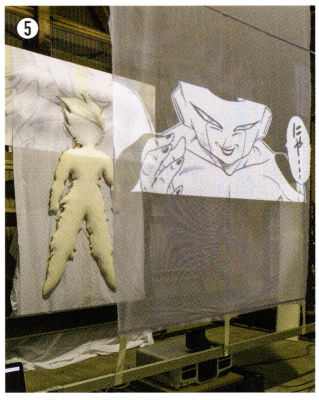
超サイヤ人
Super SAIYAN

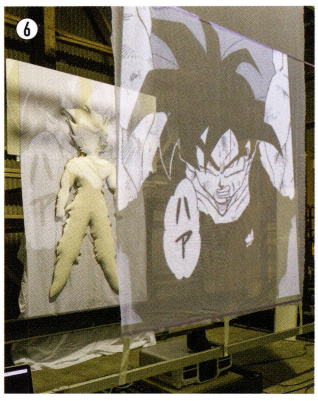
手前のスクリーンでは、悟空とフリーザとの激闘シーンが展開する。そして悟空の怒りが頂点に達した瞬間、奥に配置された悟空のレリーフに閃光が走り、伝説の超サイヤ人が出現する…！①コミックスやフィギュアを参考に、粘土で悟空のミニチュアを造形。②実際に展示する造形物のサイズに合わせ、身体のバランスのガイドとなる方眼の目が入ったボードを作成。③前のボードに描かれた絵柄を、透明なアクリルボードに写す。④スーパーサイヤ人と化した悟空の映像は、平面的なスクリーンではなく悟空の肉体を立体的に彫り出したレリーフに投射される。そのため、リアル感、実在感は抜群。なお、映像とのマッチング具合をテストするため、彫りの深さが異なるレリーフが複数用意された。⑤悟空とフリーザとのバトルがはじまる。⑥戦いは次第に白熱し…。⑦悟空は超サイヤ人に覚醒！レリーフの上に映像が投写されている。⑧悟空の怒りが爆発！もう誰にも止められない!!

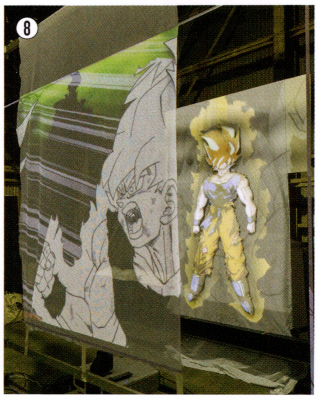
The epic battle scene between Goku and Freeza will unfold on a screen in front of you. Then, at the height of his rage, an embossment of Goku behind the screen will be covered in light, recreating his transformation into the legendary Super Saiyan! ① Miniature models were shaped and molded using a comic book and Goku figure as reference. ② A grid board with Goku on it was created as a guide, so that his physical proportions could be well-balanced when creating the actual embossment for display. ③ The Goku drawing on the grid board was then transferred to a transparent acrylic sheet. ④ Rather than projecting Goku's transformation on a flat screen, it is projected onto a three-dimensional embossment of his physical image. This adds a sense of realism and excitement to the scene. In order to test how closely it matches up with the projected image, multiple embossments were created with different depths. ⑤ The epic battle between Goku and Freeza begins. ⑥ The battle intensifies... ⑦ Goku's inner Super Saiyan awakens! The fiery image is then projected on Goku's embossment. ⑧ Goku explodes with great fury! Now no one can stop him!

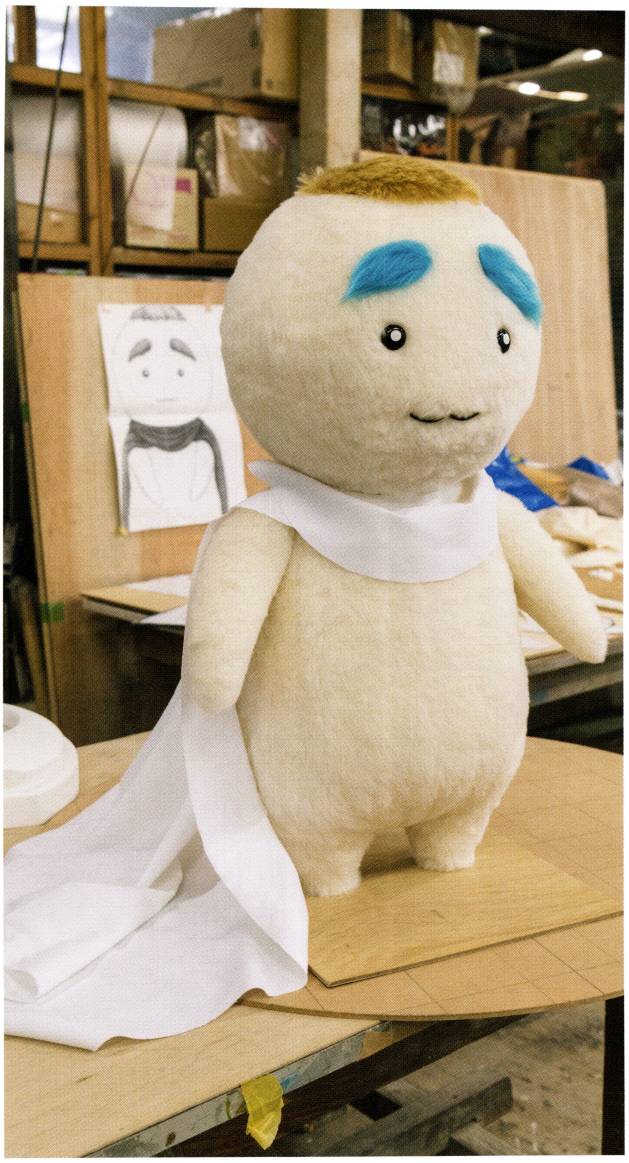


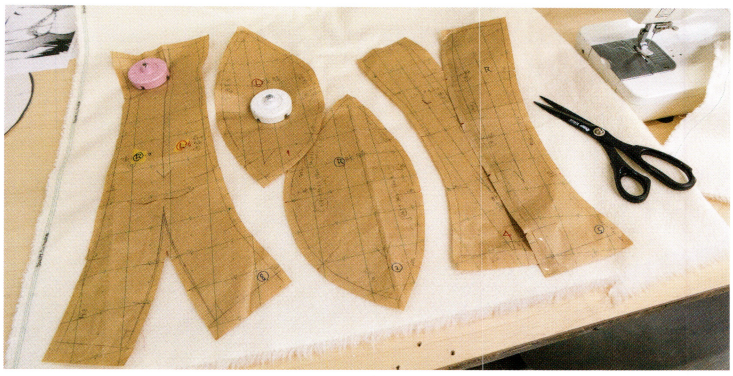


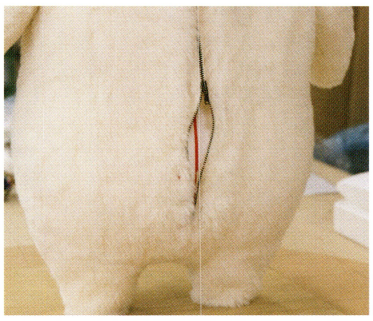








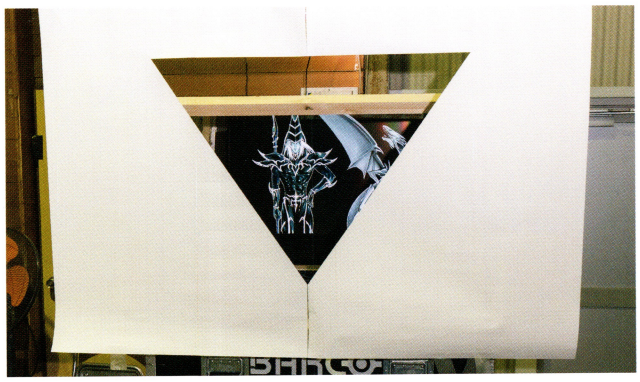




メソ
MESO

モキュー！とかわいさアピール満点のメソが、だいたい実物大サイズで登場。当然、背中の謎チャックも再現されている。まだ制作途中のため、マントは仮のものを装着している。作り方は…まずは発泡スチロールで原型を作成してこれを採寸。次にぬいぐるみを作る要領で型紙を起こし、ボア生地を裁断＆縫製する。そして生地の厚み分、ひとまわり小さく削った発砲スチロールに、生地を着せていく…といった段取りだ。

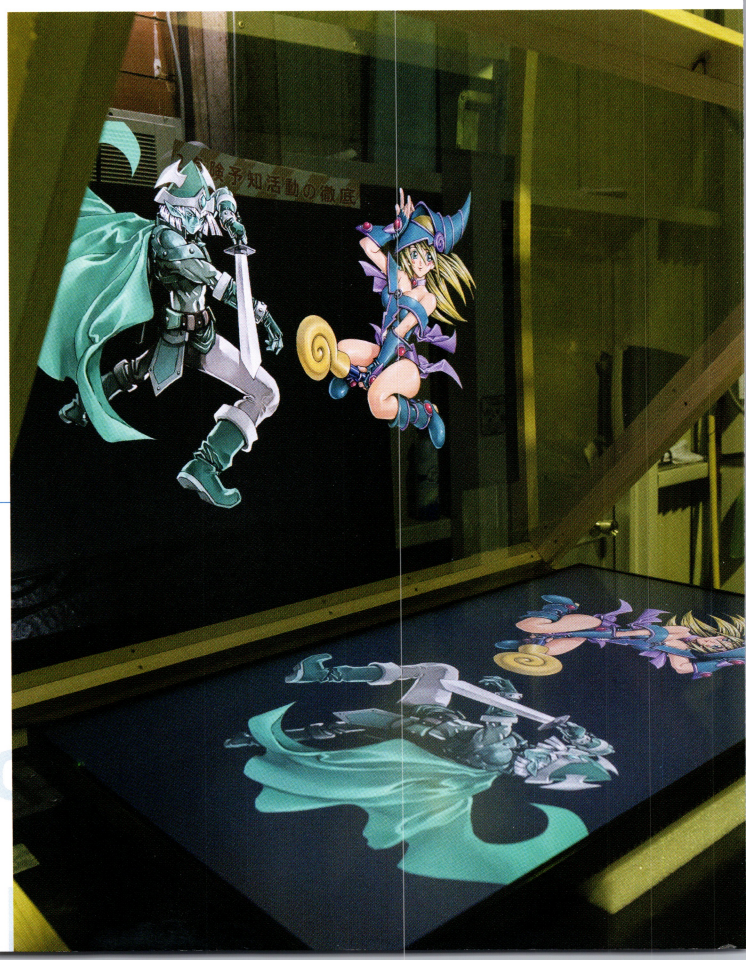
A large model of the adorable squeaking Meso is on display, roughly made into its actual size. And of course, they couldn't leave out the mysterious zipper on its back. Since it is still under development, a tentative cape is draped over the model. The creators started with a Styrofoam model to acquire dimensions for the character's actual size. Next, they used pattern paper, then cut and sewed together boa fabric to narrow down the essentials required for the plush model. Finally, the thick part of the material was wrapped around a slightly shaved down Styrofoam model.



千年パズル
Millennium Puzzle

『遊☆戯☆王』を象徴するアイテム、千年パズルの形状をしたスクリーンの中には…モンスター達が次々と召喚され、出現する！映像を映し出す装置はスクリーンを配したスペースの底面に設置されている。そして投写された映像はハーフミラーによって反射され、空中にモンスターが現れたかのような効果を生む。

A screen in the shape of YU-GI-OH!'s iconic Millennium Puzzle features summoned monsters appearing one after another! The device producing these images has a screen positioned on the bottom surface of the display. Images projected from this screen are then reflected on a semi-transparent mirror to generate the illusion of monsters appearing in midair.



週刊少年ジャンプ展 VOL.2

出展作家プロフィール

❶出展作品　❷生まれた年
❸出身都道府県
❹週刊少年ジャンプ初連載作と掲載開始年
❺あなたにとってジャンプとは？

こせきこうじ

❶『ペナントレース　やまだたいちの奇蹟』
❷1959年
❸千葉県
❹『ああ一郎』（1980年）
❺創刊時（小学生）からの心の友。これからも。

あんど慶周

❶『究極!! 変態仮面』
❷1969年
❸愛知県
❹『究極!! 変態仮面』（1992年）
❺新人もベテランも関係ない戦場。勝てば官軍。

冨樫義博

❶『幽☆遊☆白書』『レベルE』
❷1966年
❸山形県
❹『てんで性悪キューピッド』（1989年）
❺ずっとここに居続けたいと思わせてくれる、遊び場です。

森田まさのり

❶『ろくでなしBLUES』『ROOKIES』
❷1966年
❸滋賀県
❹『ろくでなしBLUES』（1988年）
❺バラエティに富んだ、〝戦う漢の雑誌〟です。

井上雄彦

❶『SLAM DUNK』
❷1967年
❸鹿児島県
❹『カメレオンジェイル』（1989年）
❺マンガそのものの強さを、一番信じている雑誌であってほしい。

光原 伸

❶『アウターゾーン』
❷1964年
❸広島県
❹『アウターゾーン』（1991年）
❺少年時代の夢が実現し、人生が決定された運命的な場所。

漫☆画太郎
漫☆画太郎

❶『珍遊記－太郎とゆかいな仲間たち－』『まんゆうき～ばばあと　あわれな　げぼくたち～』
❷1957年　❸静岡県
❹『珍遊記－太郎とゆかいな仲間たち－』（1990年）
❺言わずもがな巻きグソ。読者はハエ。
※画太郎先生からいただいた回答に一切手を加えず掲載しております。

高橋ゆたか

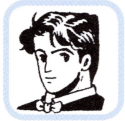
❶『ボンボン坂高校演劇部』
❷1964年
❸新潟県
❹『おとぼけ茄子先生』（1987年）
❺ジャングルです、猛獣揃いの作家陣の中に迷い込んだ小動物の私、的な！

鳥山 明

❶『DRAGON BALL』
❷1955年
❸愛知県
❹『Dr. スランプ』（1980年）
❺僕に「マンガ」という天職があると教えてくれた雑誌です。

秋本 治

❶『こちら葛飾区亀有公園前派出所』
❷1952年
❸東京都
❹『こちら葛飾区亀有公園前派出所』（1976年）
❺学校。先輩がいて後輩がいて…1日中漫画が描ける最高の居場所。



荒木飛呂彦

❶『ジョジョの奇妙な冒険』
❷1960年
❸宮城県
❹『魔少年ビーティー』(1983年)
❺懐かしいふるさと。たまに帰ると、嬉しいなと思う場所です。

江川達也

❶『まじかる☆タルるートくん』
❷1961年
❸愛知県
❹『まじかる☆タルるートくん』（1988年）
❺世界で1番自由競争社会の部数伸び率最高時代の過酷な戦場。

三条 陸

❶『DRAGON QUEST －ダイの大冒険－』
❷1964年
❸大分県
❹『DRAGON QUEST －ダイの大冒険－』(1989年)
❺狂熱の戦場でした。今思えばよく生きていた。

稲田浩司

❶『DRAGON QUEST －ダイの大冒険－』
❷1964年
❸東京都
❹『DRAGON QUEST －ダイの大冒険－』(1989年)
❺自分で毎週買うようになった、初めての漫画雑誌。

徳弘正也

❶『新ジャングルの王者　ターちゃん♡』『水のともだち　カッパーマン』
❷1959年
❸高知県
❹『シェイプアップ乱』（1983年）
❺私の人生を変えてくれた雑誌、読者にただ、ただ感謝♡

原 哲夫

❶『花の慶次－雲のかなたに－』
❷1961年
❸東京都
❹『鉄のドンキホーテ』（1982年）
❺育ての親。
僕のホームですね。

かずはじめ

❶『明稜帝梧桐勢十郎』『MIND ASSASSIN』
❷1971年
❸東京都
❹『MIND ASSASSIN』（1994年）
❺私の人生を変えたもの。

藤崎 竜

❶『封神演義（安能 務訳「封神演義」より）』『PSYCHO+』
❷1971年
❸青森県
❹『PSYCHO+』（1992年）
❺考えた漫画を発表する場です。

桐山光侍

❶『NINKŪ－忍空－』
❷1968年
❸東京都
❹『NINKŪ－忍空－』（1993年）
❺面白いって何だろう？その疑問の答えがタップリ詰まった雑誌！

樋口大輔

❶『ホイッスル！』
❷1966年
❸群馬県
❹『ホイッスル！』（1998年）
❺バトルフィールド。いつ命を落とすかわからない闘いの日々でした。

ガモウひろし

❶『とっても！ラッキーマン』
❷1962年
❸東京都
❹『とっても！ラッキーマン』（1993年）
❺載せて頂いた1ページ1ページがそのまま私の青春の1ページでございます。

梅澤春人

❶『BØY』『HARELUYA －ハレルヤー』
❷1966年
❸埼玉県
❹『酒呑☆ドージ』（1990年）
❺私の人生で最大最高の夢であり目標！週刊少年ジャンプに感謝!!

鈴木 央

❶『ライジングインパクト』
❷1977年
❸福島県
❹『ライジングインパクト』（1998年）
❺まさに自由放任に描かせてくれる雑誌でした。

なにわ小吉

❶『王様はロバ～はったり帝国の逆襲～』
❸大阪府
❹『王様はロバ～はったり帝国の逆襲～』（1994年）

和月伸宏

❶『るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－』
❷1970年
❸新潟県
❹『るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－』（1994年）
❺一番高い頂と一番広い裾野を持った山。

島袋光年

❶『世紀末リーダー伝　たけし！』
❷1975年
❸沖縄県
❹『世紀末リーダー伝　たけし！』（1997年）
❺血肉ですね！僕の何パーセントかは確実にジャンプで出来てる！

にわのまこと

❶『陣内流柔術武闘伝 真島クンすっとばす!!』『超機動暴発蹴球野郎 リベロの武田』
❷1964年　❸鹿児島県
❹『THE MOMOTAROH』（1987年）
❺ギャグもバトルも、好き放題やらせてもらった「夢のリング」。

真倉 翔

❶『地獄先生ぬ～べ～』
❷1964年
❸愛知県
❹『天外君の華麗なる悩み』（1991年）
❺新人の頃、唯一打ち合わせで美味しいご飯食べさせてくれた雑誌。

許斐 剛

❶『COOL RENTAL BODYGUARD』
❷1970年
❸東京都
❹『COOL RENTAL BODYGUARD』（1997年）
❺天衣無縫を受け止めてくれる素敵な雑誌です♪

高橋和希

❶『遊☆戯☆王』
❷1961年
❸東京都
❹『天燃色男児 BURAY』（1991年）
❺僕という「桃」を川で拾ってくれたおじいちゃん、おばあちゃんみたいな存在（笑）

岡野 剛

❶『地獄先生ぬ～べ～』
❷1967年
❸千葉県
❹『AT Lady！』（1989年）
❺相撲部屋みたいなものです。いっぱい可愛がってもらいました…。

久保帯人

❶『ZOMBIEPOWDER.』
❷1977年
❸広島県
❹『ZOMBIEPOWDER.』（1999年）
❺東京の実家。

桂 正和

❶『I"s<アイズ>』『電影少女』
❷1962年
❸福井県
❹『ウイングマン』（1983年）
❺厳しくもあり、温かくもあり。

うすた京介

❶『セクシーコマンドー外伝 すごいよ!! マサルさん』
❷1974年　❸熊本県
❹『セクシーコマンドー外伝 すごいよ!! マサルさん』（1995年）
❺お母さん。時には厳しく、時には優しく育ててもらいました。

岸本斉史

❶『カラクリ』
❷1974年　❸岡山県
❹『NARUTO-ナルト-』（1999年）
❺楽しい、楽しみ、楽しい、楽しみ、すごい楽しい、すごい楽しみ、たまにイマイチ、でもやっぱり楽しみ…エンドレス。

浅美裕子

❶『WILD HALF』『Romancers』
❷1966年
❸埼玉県
❹『天より高く！』（1991年）
❺一人じゃ行けないいけてる場所に連れて行ってくれた友達。

高橋陽一

❶『キャプテン翼 <ワールドユース編>』
❷1960年
❸東京都
❹『キャプテン翼』（1981年）
❺最高の戦う場所。毎週チャンピオンズリーグ決勝、みたいな感じです。

尾田栄一郎

❶『ROMANCE DAWN』
❷1975年
❸熊本県
❹『ONE PIECE』（1997年）
❺本気の落書き解放区。

小栗かずまた

❶『花さか天使　テンテンくん』
❷1974年
❸東京都
❹『花さか天使　テンテンくん』（1997年）
❺綺麗で高い山。眺める分には綺麗だが、登ると地獄。（笑）

つの丸

❶『みどりのマキバオー』『モンモンモン』
❷1970年
❸千葉県
❹『モンモンモン』（1992年）
❺エンタテインメント・デスマッチ・バトルロイヤル。

週刊少年ジャンプ展 VOL.2 公式図録 展示初出データ

英字略号の意味

- WJ　週刊少年ジャンプ
- JC　ジャンプコミックス
- JCS　ジャンプコミックスセレクション
- JCDX　ジャンプコミックスデラックス

DRAGON BALL

01-① WJ 1990年 第37号
01-② WJ 1989年 第22号
01-③ WJ 1989年 第28号
01-④ WJ 1989年 第29号
01-⑤ WJ 1989年 第31号
01-⑥ WJ 1989年 第31号
01-⑦ WJ 1989年 第31号
01-⑧ WJ 1990年 第25号
01-⑨ WJ 1990年 第44号
01-⑩ WJ 1991年 第12号
01-⑪ WJ 1991年 第15号
01-⑫ WJ 1991年 第15号
01-⑬ WJ 1991年 第15号
01-⑭ WJ 1991年 第16号
01-⑮ WJ 1991年 第21・22合併号
01-⑯ WJ 1991年 第21・22合併号
01-⑰ WJ 1991年 第21・22合併号
01-⑱ WJ 1991年 第21・22合併号
01-⑲ WJ 1991年 第30号
01-⑳ WJ 1992年 第13号
01-㉑ WJ 1993年 第16号
01-㉒ WJ 1995年 第3・4合併号
01-㉓ WJ 1993年 第12号
01-㉔ WJ 1994年 第20号
01-㉕ WJ 1994年 第36・37合併号
01-㉖ WJ 1994年 第36・37合併号
01-㉗ WJ 1994年 第46号
01-㉘ WJ 1994年 第46号
01-㉙ WJ 1995年 第17号
01-㉚ WJ 1995年 第17号
01-㉛ WJ 1995年 第7号
01-㉜ WJ 1995年 第7号
01-㉝ WJ 1995年 第25号
01-㉞ WJ 1995年 第9号
01-㉟ WJ 1995年 第25号

こちら葛飾区亀有公園前派出所

02-① JC 第104巻 カバー用イラスト（1997年）
02-② WJ 1991年 第8号
02-③ WJ 1997年 第15号
02-④ WJ 1992年 第24号
02-⑤ WJ 1995年 第15号
02-⑥ WJ 1993年 第28号
02-⑦ WJ 1990年 第21・22合併号
02-⑧ WJ 1991年 第33号
02-⑨ WJ 1996年 第34号
02-⑩ WJ 1997年 第13号
02-⑪ JC 第110巻 カバー用イラスト（1998年）
02-⑫ WJ 1996年 第29号

ジョジョの奇妙な冒険

03-① WJ 1991年 第29号
03-② WJ 1991年 第29号
03-③ WJ 1990年 第9号
03-④ WJ 1990年 第9号
03-⑤ WJ 1990年 第53号
03-⑥ WJ 1990年 第53号
03-⑦ WJ 1992年 第7号
03-⑧ WJ 1992年 第7号
03-⑨ WJ 1990年 第9号
03-⑩ WJ 1989年 第48号
03-⑪ WJ 1994年 第1号
03-⑫ WJ 1992年 第33号
03-⑬ WJ 1992年 第33号
03-⑭ WJ 1994年 第32号
03-⑮ WJ 1992年 第24号
03-⑯ WJ 1992年 第24号
03-⑰ WJ 1995年 第8号
03-⑱ WJ 1997年 第13号
03-⑲ WJ 1997年 第13号
03-⑳ WJ 1998年 第9号
03-㉑ WJ 1997年 第46号
03-㉒ WJ 1998年 第9号

まじかる☆タルるートくん

04-① WJ 1991年 第49号
04-② WJ 1989年 第5・6合併号
04-③ JCS ファミコン奥義大全書 まじかる☆タルるートくん FANTASTIC WORLD!! カバー用イラスト(1991年)
04-④ WJ 1991年 第7号
04-⑤ WJ 1989年 第22号
04-⑥ WJ 1989年 第39号
04-⑦ WJ 1989年 第37号
04-⑧ WJ 1990年 第28号

DRAGON QUEST -ダイの大冒険-

05-① WJ 1992年 第9号
05-② WJ 1994年 第50号
05-③ WJ 1993年 第9号
05-④ JCDX JUMP COMICS PERFECT BOOK 1 カバー用イラスト（1995年）
05-⑤ WJ 1990年 第19号
05-⑥ WJ 1991年 第9号
05-⑦ WJ 1992年 第19号
05-⑧ WJ 1994年 第42号
05-⑨ WJ 1993年 第19号
05-⑩ WJ 1995年 第2号
05-⑪ WJ 1990年 第52号
05-⑫ WJ 1995年 第24号
05-⑬ WJ 1996年 第31号

新ジャングルの王者 ターちゃん♡

06-① WJ 1991年 第15号
06-② JC 第6巻 カバー用イラスト（1992年）
06-③ JC 第17巻 カバー用イラスト（1994年）
06-④ WJ 1991年 第11号
06-⑤ WJ 1993年 第25号
06-⑥ WJ 1993年 第32号
06-⑦ JC 第7巻 カバー用イラスト（1992年）

水のともだち カッパーマン

07-① WJ 1996年 第17号
07-② JC 第3巻 カバー用イラスト（1996年）

15-⑧ WJ 1993年 第7号
15-⑨ WJ 1993年 第8号
15-⑩ WJ 1996年 第8号
15-⑪ WJ 1996年 第12号
15-⑫ WJ 1996年 第17号
15-⑬ WJ 1995年 第35号
15-⑭ WJ 1995年 第35号
15-⑮ WJ 1995年 第35号
15-⑯ WJ 1996年 第18号
15-⑰ WJ 1992年 第13号
15-⑱ WJ 1992年 第38号
15-⑲ WJ 1995年 第48号
15-⑳ WJ 1996年 第11号
15-㉑ WJ 1993年 第16号
15-㉒ WJ 1994年 第32号
15-㉓ WJ 1995年 第46号
15-㉔ WJ 1996年 第24号
15-㉕ WJ 1994年 第29号
15-㉖ WJ 1996年 第27号

アウターゾーン

16-① WJ 1992年 第26号
16-② WJ 1991年 第51号
16-③ WJ 1991年 第51号
16-④ WJ 1992年 第19号
16-⑤ WJ 1992年 第17号

珍遊記 - 太郎とゆかいな仲間たち - (参考展示)

17-① WJ 1991年 第3・4合併号
17-② WJ 1991年 第20号
17-③ WJ 1991年 第50号

まんゆうき~ばばあと あわれな げぼくたち~ (参考展示)

18-① WJ 1994年 第30号

ボンボン坂高校演劇部

19-① WJ 1992年 第34号
19-② WJ 1994年 第18号
19-③ WJ 1992年 第34号
19-④ WJ 1994年 第35号
19-⑤ WJ 1993年 第13号
19-⑥ WJ 1994年 第18号
19-⑦ WJ 1993年 第2号

11-⑳ WJ 1993年 第51号
11-㉑ WJ 1994年 第26号
11-㉒ WJ 1994年 第32号

レベルE

12-① WJ 1996年 第51号
12-② WJ 1996年 第22・23合併号
12-③ WJ 1995年 第42号
12-④ WJ 1996年 第32号

ろくでなしBLUES

13-① WJ 1993年 第30号
13-② WJ 1992年 第19号
13-③ WJ 1993年 第43号
13-④ WJ 1993年 第50号
13-⑤ WJ 1994年 第19号
13-⑥ WJ 1995年 第26号
13-⑦ WJ 1992年 第19号
13-⑧ WJ 1995年 第30号
13-⑨ WJ 1995年 第33号
13-⑩ WJ 1995年 第44号
13-⑪ WJ 1995年 第42号
13-⑫ WJ 1996年 第50号
13-⑬ WJ 1997年 第10号
13-⑭ WJ 1997年 第1号

ROOKIES

14-① WJ 1998年 第11号
14-② WJ 2000年 第11号
14-③ WJ 1999年 第10号
14-④ WJ 2000年 第32号
14-⑤ WJ 2002年 第20号
14-⑥ WJ 2002年 第42号
14-⑦ WJ 2003年 第10号
14-⑧ WJ 2001年 第13号

SLAM DUNK

15-① JC 第31巻 カバー用イラスト(1996年)
15-② WJ 1994年 第28号
15-③ WJ 1992年 第43号
15-④ WJ 1991年 第27号
15-⑤ WJ 1995年 第49号
15-⑥ WJ 1996年 第21号
15-⑦ WJ 1993年 第34号

07-③ JC 第2巻 カバー用イラスト(1996年)

花の慶次 - 雲のかなたに -

08-① WJ 1989年 第50号
08-② WJ 1991年 第12号
08-③ WJ 1990年 第46号
08-④ JC 第6巻 カバー用イラスト(1991年)
08-⑤ WJ 1991年 第44号
08-⑥ WJ 1990年 第13号

ペナントレース やまだたいちの奇蹟

09-① WJ 1993年 第51号
09-② WJ 1993年 第29号
09-③ JC 第11巻 カバー用イラスト(1993年)
09-④ WJ 1991年 第25号
09-⑤ WJ 1993年 第47号

究極!! 変態仮面

10-① JC 第1巻 カバー用イラスト(1993年)
10-② WJ 1992年 第52号
10-③ WJ 1993年 第11号
10-④ JC 第5巻 カバー用イラスト(1994年)
10-⑤ WJ 1992年 第42号

幽☆遊☆白書

11-① JC 第5巻 カバー用イラスト(1992年)
11-② WJ 1992年 第9号
11-③ WJ 1990年 第51号
11-④ WJ 1992年 第11号
11-⑤ JC 第1巻 カバー用イラスト(1991年)
11-⑥ WJ 1992年 第30号
11-⑦ WJ 1992年 第33号
11-⑧ WJ 1992年 第24号
11-⑨ WJ 1992年 第38号
11-⑩ WJ 1992年 第51号
11-⑪ WJ 1993年 第1号
11-⑫ WJ 1992年 第29号
11-⑫ WJ 1993年 第2号
11-⑭ WJ 1993年 第5・6合併号
11-⑮ WJ 1993年 第9号
11-⑯ WJ 1993年 第13号
11-⑰ WJ 1993年 第44号
11-⑱ WJ 1993年 第50号
11-⑲ WJ 1994年 第5・6合併号

26-③　WJ　1996年　第12号
26-④　WJ　1997年　第34号

みどりのマキバオー

27-①　WJ　1995年　第28号
27-②　WJ　1995年　第10号
27-③　WJ　1996年　第2号
27-④　WJ　1996年　第26号
27-⑤　JC　第3巻　カバー用イラスト（1995年）
27-⑥　WJ　1996年　第50号
27-⑦　WJ　1997年　第14号

モンモンモン

28-①　JC　第1巻　カバー用イラスト（1992年）
28-②　WJ　1992年　第39号

封神演義（安能 務訳「封神演義」より）

29-①　JCDX　封神大全　描きおろしポスター（1999年）
29-②　WJ　1996年　第35号
29-③　WJ　2000年　第14号
29-④　WJ　1998年　第24号
29-⑤　WJ　1999年　第19号
29-⑥　WJ　1999年　第27号
29-⑦　WJ　2000年　第10号

PSYCHO+

30-①　WJ　1992年　第51号
30-②　JC　第1巻　カバー用イラスト（1993年）
30-③　WJ　1992年　第51号
30-④　JC　第2巻　カバー用イラスト（1993年）

とっても！ラッキーマン

31-①　JC　第1巻　カバー用イラスト（1994年）
31-②　WJ　1995年　第27号
31-③　WJ　1995年　第5・6合併号
31-④　JC　第4巻　カバー用イラスト（1994年）
31-⑤　WJ　1994年　第11号

王様はロバ～はったり帝国の逆襲～

32-①　WJ　1994年　第17号
32-②　WJ　1995年　第23号
32-③　WJ　1994年　第17号
32-④　WJ　1994年　第23号

23-⑳　WJ　1997年　第16号
23-㉑　WJ　1997年　第16号
23-㉒　WJ　1997年　第17号
23-㉓　WJ　1997年　第19号
23-㉔　JC　第18巻　カバー用イラスト（1997年）
23-㉕　WJ　1998年　第9号
23-㉖　JC　第26巻　カバー用イラスト（1999年）
23-㉗　WJ　1998年　第36号
23-㉘　WJ　1995年　第5・6合併号
23-㉙　WJ　1999年　第43号

地獄先生ぬ～べ～

24-①　WJ　1993年　第38号
24-②　WJ　1993年　第46号
24-③　WJ　1993年　第38号
24-④　WJ　1995年　第43号
24-⑤　JC　第5巻　カバー用イラスト（1994年）
24-⑥　WJ　1994年　第46号
24-⑦　WJ　1995年　第44号
24-⑧　WJ　1995年　第44号

セクシーコマンドー外伝　すごいよ!! マサルさん

25-①　JC　第1巻　カバー用イラスト（1996年）
25-②　WJ　1995年　第52号
25-③　WJ　1995年　第52号
25-④　WJ　1996年　第9号
25-⑤　WJ　1996年　第11号
25-⑥　WJ　1996年　第12号
25-⑦　WJ　1996年　第41号
25-⑧　WJ　1996年　第52号
25-⑨　WJ　1996年　第32号
25-⑩　WJ　1996年　第26号
25-⑪　WJ　1996年　第25号
25-⑫　WJ　1996年　第20号
25-⑬　WJ　1997年　第1号
25-⑭　WJ　1997年　第1号
25-⑮　WJ　1997年　第10号
25-⑯　WJ　1997年　第17号
25-⑰　WJ　1997年　第29号
25-⑱　WJ　1996年　第18号

キャプテン翼＜ワールドユース編＞

26-①　WJ　1994年　第34号
26-②　WJ　1995年　第19号

NINKŪ- 忍空 -

20-①　WJ　1994年　第51号
20-②　JC　第1巻　カバー用イラスト（1994年）
20-③　WJ　1993年　第27号
20-④　WJ　1993年　第41号
20-⑤　WJ　1993年　第46号
20-⑥　JC　第8巻　カバー用イラスト（1995年）
20-⑦　JC　第3巻　カバー用イラスト（1994年）
20-⑧　WJ　1993年　第50号

BØY

21-①　WJ　1993年　第21・22合併号
21-②　WJ　1996年　第37・38合併号
21-③　WJ　1993年　第5・6合併号
21-④　WJ　1995年　第5・6合併号
21-⑤　WJ　1998年　第51号
21-⑥　WJ　1995年　第38号
21-⑦　WJ　1998年　第29号

HARELUYA- ハレルヤ -

22-①　WJ　1992年　第26号
22-②　WJ　1992年　第26号

るろうに剣心 - 明治剣客浪漫譚 -

23-①　WJ　1995年　第8号
23-②　WJ　1994年　第19号
23-③　WJ　1994年　第19号
23-④　WJ　1994年　第19号
23-⑤　WJ　1996年　第46号
23-⑥　WJ　1996年　第24号
23-⑦　WJ　1996年　第4号
23-⑧　WJ　1995年　第23号
23-⑨　WJ　1996年　第36号
23-⑩　WJ　1995年　第32号
23-⑪　WJ　1996年　第40号
23-⑫　WJ　1996年　第49号
23-⑬　WJ　1994年　第48号
23-⑭　WJ　1994年　第48号
23-⑮　WJ　1995年　第42号
23-⑯　WJ　1997年　第7号
23-⑰　WJ　1995年　第33号
23-⑱　WJ　1997年　第12号
23-⑲　WJ　1997年　第16号

43-② WJ 1998年 第13号
43-③ WJ 1998年 第27号
43-④ WJ 2001年 第32号
43-⑤ JC 第11巻 カバー用イラスト(2000年)
43-⑥ WJ 2001年 第20号

ライジングインパクト

44-① WJ 1999年 第27号
44-② WJ 2000年 第46号
44-③ WJ 2000年 第35号
44-④ WJ 1999年 第36号
44-⑤ WJ 1999年 第31号
44-⑥ WJ 2001年 第25号

世紀末リーダー伝 たけし!

45-① JC 第21巻 カバー用イラスト(2001年)
45-② WJ 1997年 第33号
45-③ JC 第7巻 カバー用イラスト(1999年)
45-④ WJ 1997年 第33号

COOL RENTAL BODYGUARD

46-① WJ 1997年 第40号
46-② WJ 1997年 第40号
46-③ WJ 1997年 第44号
46-④ WJ 1997年 第40号

ZOMBIEPOWDER.

47-① WJ 1999年 第34号
47-② WJ 1999年 第34号
47-③ WJ 1999年 第34号
47-④ WJ 1999年 第39号

カラクリ

48-① WJ 1998年 第4・5合併号
48-② WJ 1998年 第4・5合併号
48-③ WJ 1998年 第4・5合併号

ROMANCE DAWN

49-① WJ 1996年 季刊増刊 Summer Special
49-② WJ 1996年 季刊増刊 Summer Special
49-③ WJ 1996年 季刊増刊 Summer Special

36-⑥ JC 第2巻 カバー用イラスト(1997年)
36-⑦ WJ 1997年 第27号
36-⑧ WJ 1997年 第47号
36-⑨ WJ 1997年 第35号

電影少女

37-① WJ 1990年 第44号
37-② WJ 1990年 第34号
37-③ WJ 1990年 第34号
37-④ WJ 1991年 第28号

WILD HALF

38-① WJ 1996年 第7号
38-② WJ 1996年 第7号
38-③ JC 第6巻 カバー用イラスト(1997年)
38-④ JC 第14巻 カバー用イラスト(1998年)
38-⑤ WJ 1997年 第9号

Romancers

39-① WJ 1999年 第44号
39-② WJ 1999年 第44号

花さか天使 テンテンくん

40-① WJ 1998年 第16号
40-② JC 第2巻 カバー用イラスト(1997年)
40-③ WJ 1997年 第32号
40-④ WJ 1997年 第32号
40-⑤ JC 第11巻 カバー用イラスト(1999年)
40-⑥ WJ 1998年 第41号

明稜帝梧桐勢十郎

41-① WJ 1998年 第1号
41-② WJ 1998年 第10号
41-③ WJ 1998年 第21号
41-④ WJ 1997年 第52号
41-⑤ WJ 1997年 第52号

MIND ASSASSIN

42-① WJ 1994年 第52号
42-② JC 第1巻 カバー用イラスト(1995年)
42-③ WJ 1995年 第28号

ホイッスル!

43-① WJ 2002年 第27号

陣内流柔術武闘伝 真島クンすっとばす!!

33-① WJ 1996年 第18号
33-② WJ 1996年 第18号
33-③ WJ 1996年 第14号
33-④ WJ 1996年 第17号
33-⑤ WJ 1996年 第35号
33-⑥ WJ 1996年 第39号

超機動暴発蹴球野郎 リベロの武田

34-① WJ 1992年 第33号
34-② JC 第5巻 追加描きおろしページ(1992年)
34-③ WJ 1992年 第34号

遊☆戯☆王

35-① WJ 1998年 第14号
35-② WJ 1996年 第42号
35-③ WJ 1996年 第42号
35-④ JC 第2巻 カバー用イラスト(1997年)
35-⑤ WJ 1997年 第30号
35-⑥ WJ 1997年 第31号
35-⑦ WJ 1997年 第31号
35-⑧ WJ 1997年 第52号
35-⑨ WJ 1999年 第2・3合併号
35-⑩ WJ 1998年 第30号
35-⑪ JC 第12巻 カバー用イラスト(1999年)
35-⑫ WJ 2001年 第1号
35-⑬ WJ 1999年 第47号
35-⑭ WJ 2000年 第51号
35-⑮ WJ 2000年 第51号
35-⑯ WJ 2001年 第10号
35-⑰ WJ 2001年 第28号
35-⑱ WJ 2001年 第34号
35-⑲ WJ 2002年 第37・38合併号
35-⑳ WJ 2003年 第20号
35-㉑ WJ 2004年 第15号
35-㉒ WJ 2002年 第46号

I"s <アイズ>

36-① WJ 1997年 第19号
36-② WJ 1997年 第19号
36-③ JC 第3巻 カバー用イラスト(1997年)
36-④ WJ 1997年 第19号
36-⑤ WJ 1998年 第39号

創刊50周年記念
週刊少年ジャンプ展
VOL.2 1990年代、発行部数653万部の衝撃

会期	2018年3月19日～6月17日
会場	森アーツセンターギャラリー（東京・六本木）
主催	集英社、森アーツセンター
協賛	共同印刷、コナミデジタルエンタテインメント、セブン-イレブン・ジャパン、日本コカ・コーラ、バンダイ、BANDAI SPIRITS、バンダイナムコエンターテインメント、バンプレスト、バンダイナムコアミューズメント、メガハウス、プレックス、本田技研工業、ユニクロ、LINE
展示協力	株式会社青二プロダクション、株式会社アサツー ディ・ケイ、株式会社アニプレックス、株式会社アミューズ、キングレコード株式会社、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント、株式会社TBSテレビ 、東映アニメーション株式会社、東映アニメーション音楽出版株式会社、株式会社日音、日本アニメーション株式会社、日本コロムビア株式会社、株式会社バンダイ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社ビーイング、株式会社ぴえろ、株式会社ランティス
展示設計・制作	丹青社

創刊50周年記念 週刊少年ジャンプ展 VOL.2 公式図録

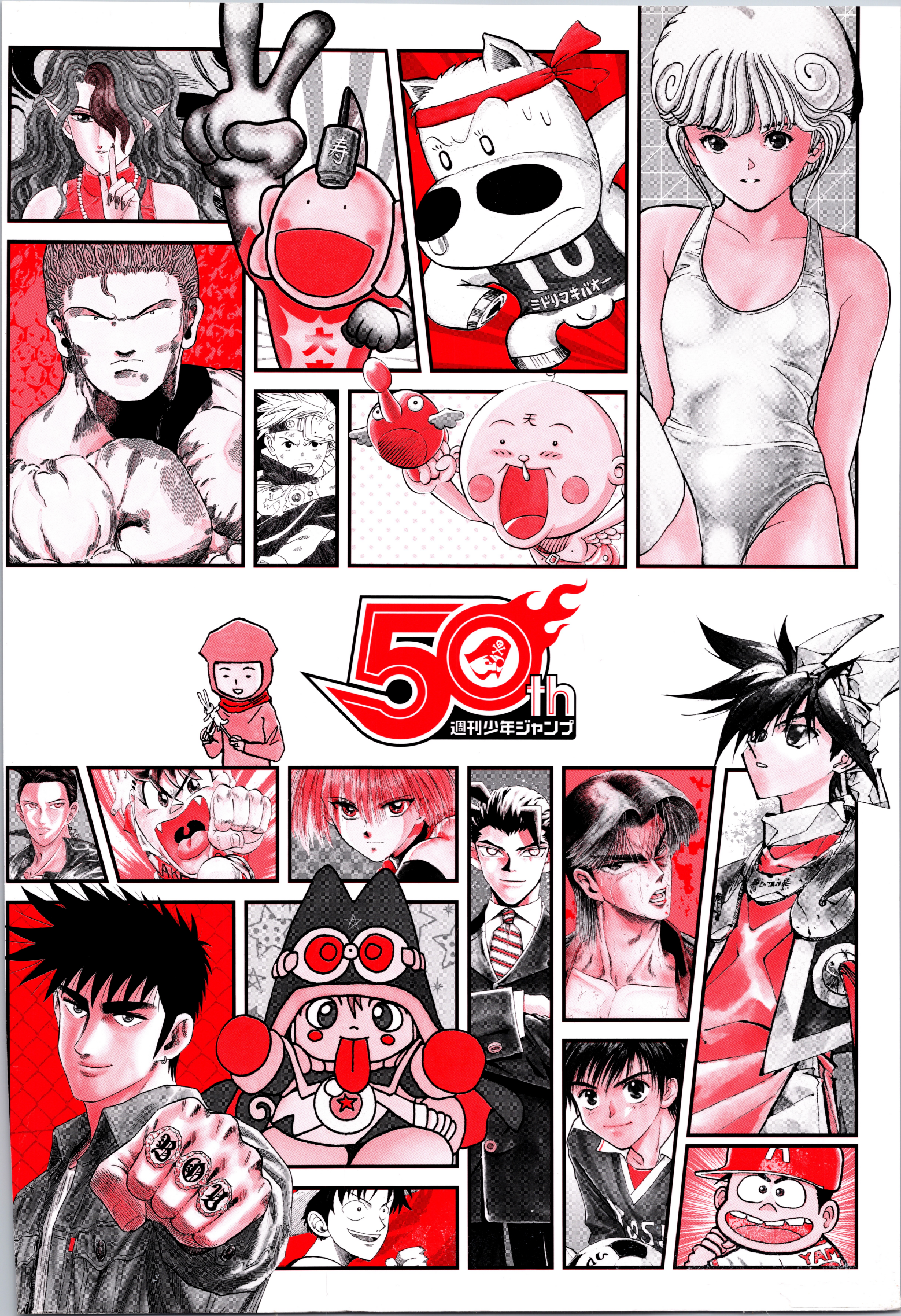
2018年3月24日　第1刷発行

■発行人	田中　純
■企画・編集	週刊少年ジャンプ編集部 ジャンプ・コミック出版編集部
■発行所	株式会社集英社 〒101-8050 東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号 電話番号 03-3230-7755（読者係）
■印刷・製本	共同印刷株式会社
■執筆・校正	株式会社樹想社 株式会社キャラメル・ママ
■カバーデザイン	松本由貴（有限会社バナナグローブスタジオ）
■アートディレクション	岩井美沙（有限会社バナナグローブスタジオ）
■デザイン	有限会社バナナグローブスタジオ （酒井布実子／相川友希／志村謙／松倉真由美／中野絵美／菅原悠里／志村香織／宮澤俊介・BGS制作部）
■インタビュー取材・執筆	門倉紫麻
■撮影	和田篤志／長谷部英明／武田諭
■英文翻訳・校正	株式会社翻訳センター

●造本には十分注意しておりますが、乱丁・落丁（本のページ順序の間違いや抜け落ち）の場合は発行所でお取り替え致します。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。
●本書の一部または全部を無断で複写、複製、転載、上演、放送などをすることは、著作権法上での例外を除いて禁じられています。

Printed in Japan

© 秋本治・アトリエびーだま／集英社 © 浅美裕子／集英社 © 安能 務・藤崎 竜／集英社 © 荒木飛呂彦 &LUCKY LAND COMMUNICATIONS ／集英社 © あんど慶周／集英社
© 井上雄彦 I.T.PLANNING,INC. © 梅澤春人／集英社 © 江川達也／集英社 © 小栗かずまた／集英社 © 尾田栄一郎／集英社 © かずはじめ © 桂正和／集英社 © ガモウひろし／集英社
© 岸本斉史 スコット／集英社 © 桐山光侍／集英社 © 久保帯人／集英社 © こせきこうじ © 許斐 剛／集英社 © 三条陸・稲田浩司／集英社 ©SQUARE ENIX © 島袋光年／集英社
© 鈴木 央／集英社 © スタジオジレッタ／集英社 © 高橋和希 スタジオ・ダイス／集英社 © 高橋ゆたか／集英社 © 高橋陽一／集英社 © つの丸／集英社
© 冨樫義博 1990-1994年 © 冨樫義博 1995-1997年 © 徳弘正也／集英社 © なにわ小吉 © にわのまこと © バードスタジオ／集英社 © 樋口大輔 © 藤崎 竜／集英社
© 真倉 翔・岡野 剛／集英社 © 光原 伸／集英社 © 森田まさのり・スタジオヒットマン／集英社 © 隆慶一郎・原哲夫・麻生未央／ NSP 1990 © 和月伸宏／集英社


ミドリマキバオー
50th
週刊少年ジャンプ

創刊50周年記念

週刊少年ジャンプ展公式図録

VOL. 2

1990年代、発行部数653万部の衝撃

集英社